

POWER

**Die
Nr.1**
der Computerspiele- und
Videospiele-Magazine

Markt & Technik
DM 6,50
öS 50,- / sfr 6,50
Lit. 8400 / hfl 8,-
dkr 35,- / fmk 32,50

Next Generation

URIDIUM 2

Der Klassiker im Prüfungsstreß

Space Opera

PRIVATEER

Der Wing-Commander-
Nachfolger im Test

Messe-Duett



ECTS



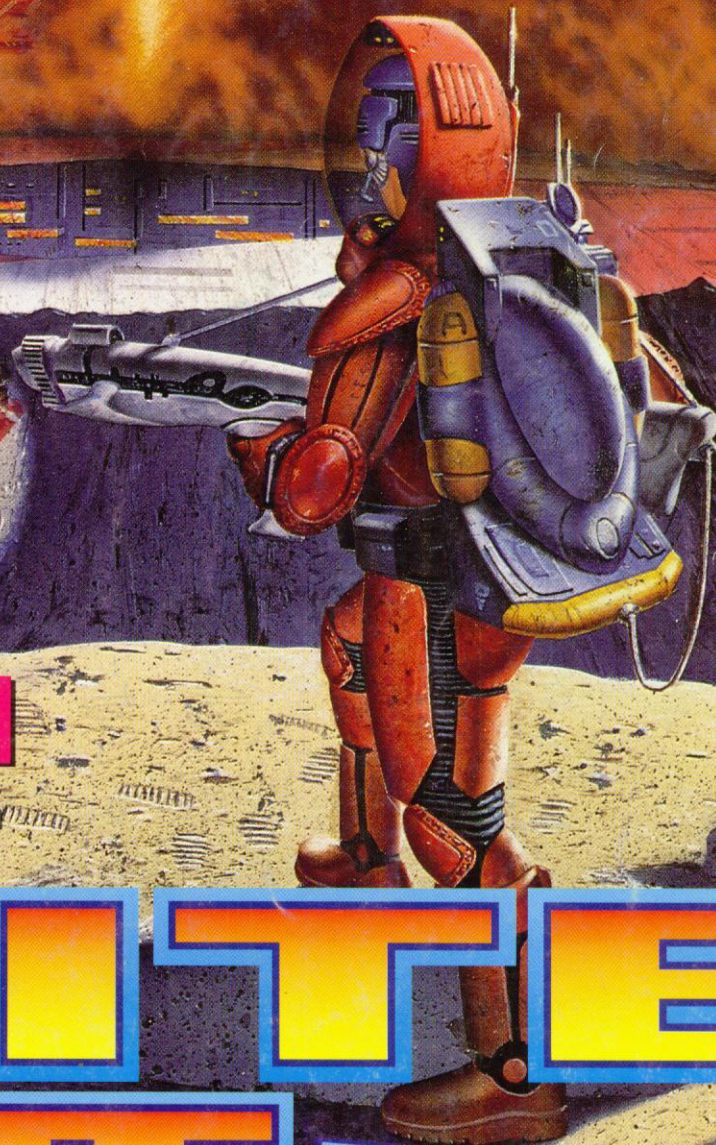
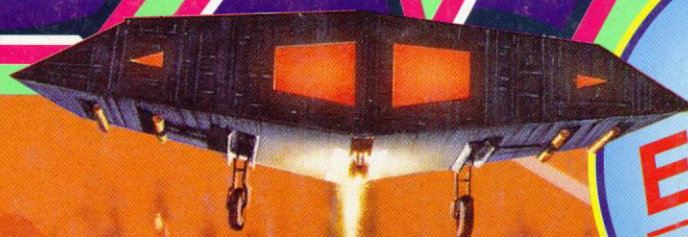
SIGGRAPH

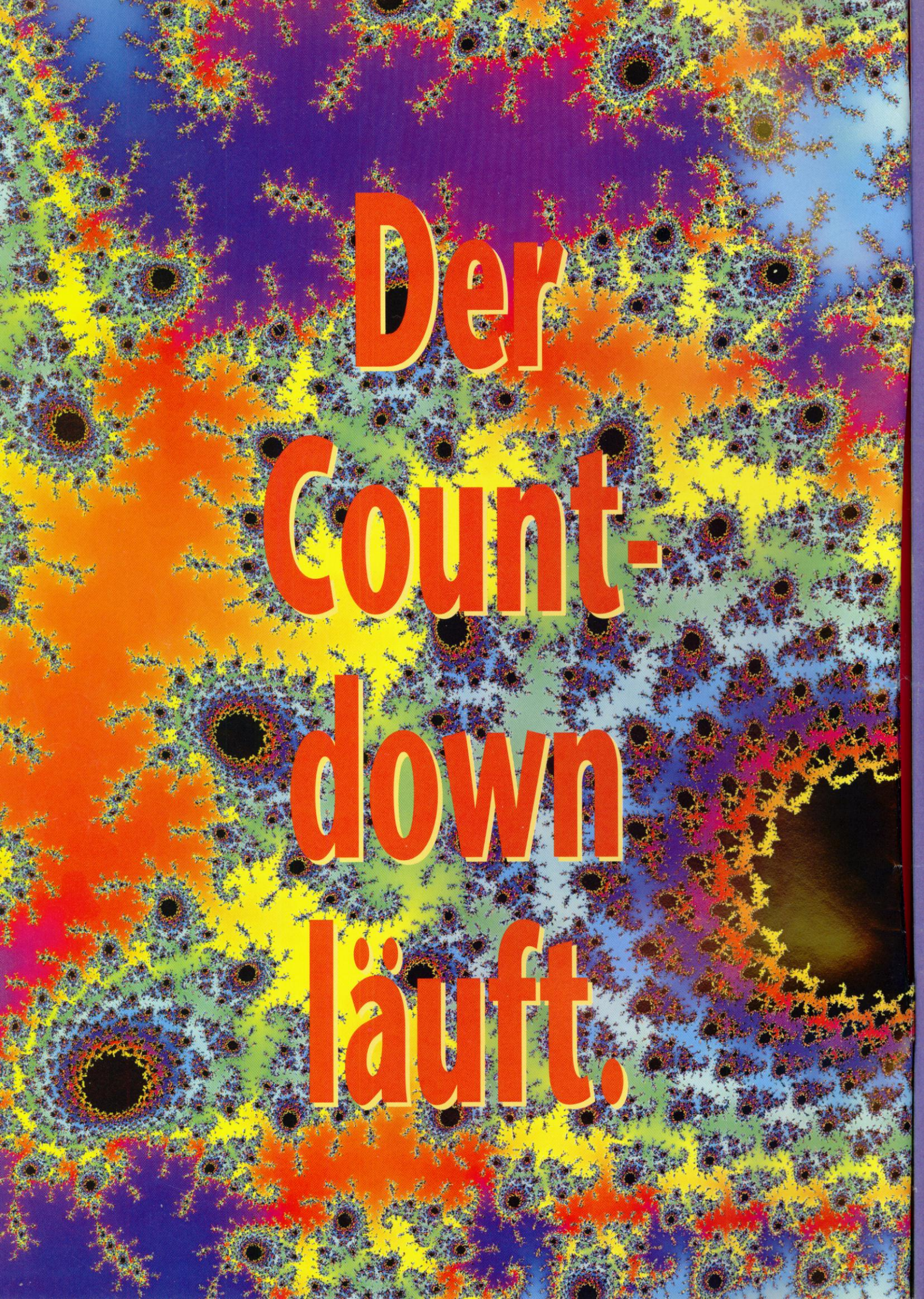
Spiele, Grafik, Sensationen

ELITE II

Im Test: Daten • Fakten • Hintergründe

**Top-
Exklusiv**
Erster Totaltest
von Elite II





**Der
Count-
down
läuft.**

Ausgefeilte Spielabläufe.
High-End-Grafik.
Spannung total.
Top-Sound.

Gibt's schon.
Gibt's schon.
Gibt's schon.
Gibt's schon.

All das in jedem Spiel.

Oh!

Packung, Spielsprache,
Handbuch, virtuelle Welt
komplett in deutscher Sprache.

Gibt's nicht!

Doch. Bald kannst Du als
Manager eine Newcomer-Band
zu Megastars machen! Oder das
vereinigte Deutschland ganz anders
regieren! Oder als genialer Stratege
dem Guten zum Sieg über das
Böse verhelfen.

Wie? Wo? Was?

Mit den ersten drei Spielen,
die beim neuen deutschen Label
SUNFLOWERS erscheinen.
Mehr im nächsten Heft.

SUNFLOWERS.
Gut.



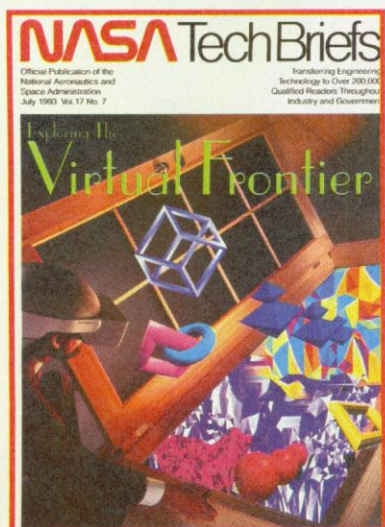
IM VERTRIEB VON BOMICO

in

tern



Jetzt noch ein Schlag mit der Keule und fertig ist das Cyber-Equipment



Virtuelle Welten: Sogar die NASA ist auf der Siggraph vertreten

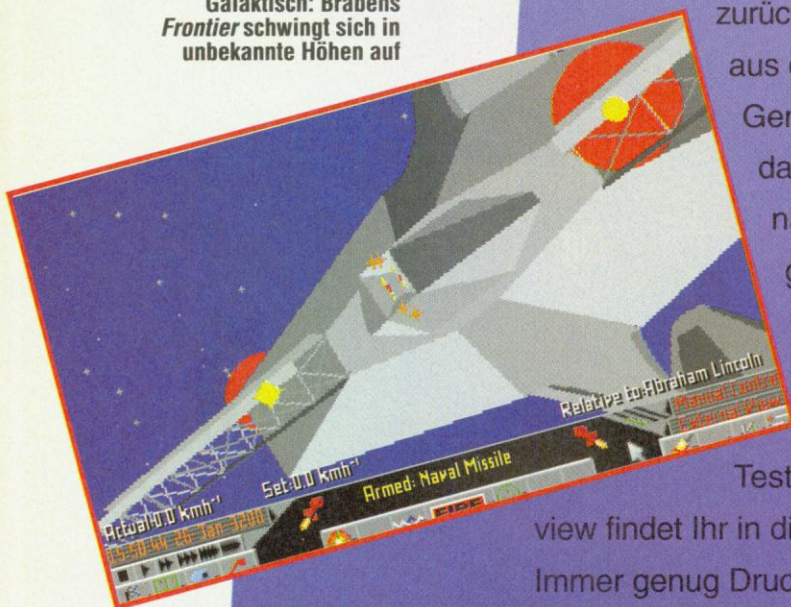
Zukunftsweisend

Die Namen Pixar, Alias, Fakespace oder Sense 8 sollten sich zukunftsorientierte Zeitgenossen unbedingt merken. Hinter diesen Firmen verbergen sich die Pioniere der Computertechnik, hier entstehen die elektronischen Visionen für die Welt von morgen und wird Bahnbrechendes für die Unterhaltung der Jahrtausendwende geleistet. Einmal im Jahr trifft sich das kreative Hard- und Software-Völkchen im kalifornischen Anaheim auf der Siggraph-Computermesse und brütet über neuen Utopien. Grund genug für uns, einen Mann nach Amerika zu beamen. Technopabst Duisburg ließ sich nicht lange bitten und tauchte wunschgemäß in virtuelle Welten und elektronische Cafes ab. Inzwischen ist er wieder



Handel im Wandel: Mit Frontier in fremde Sonnensysteme

Galaktisch: Brabens Frontier schwingt sich in unbekannte Höhen auf



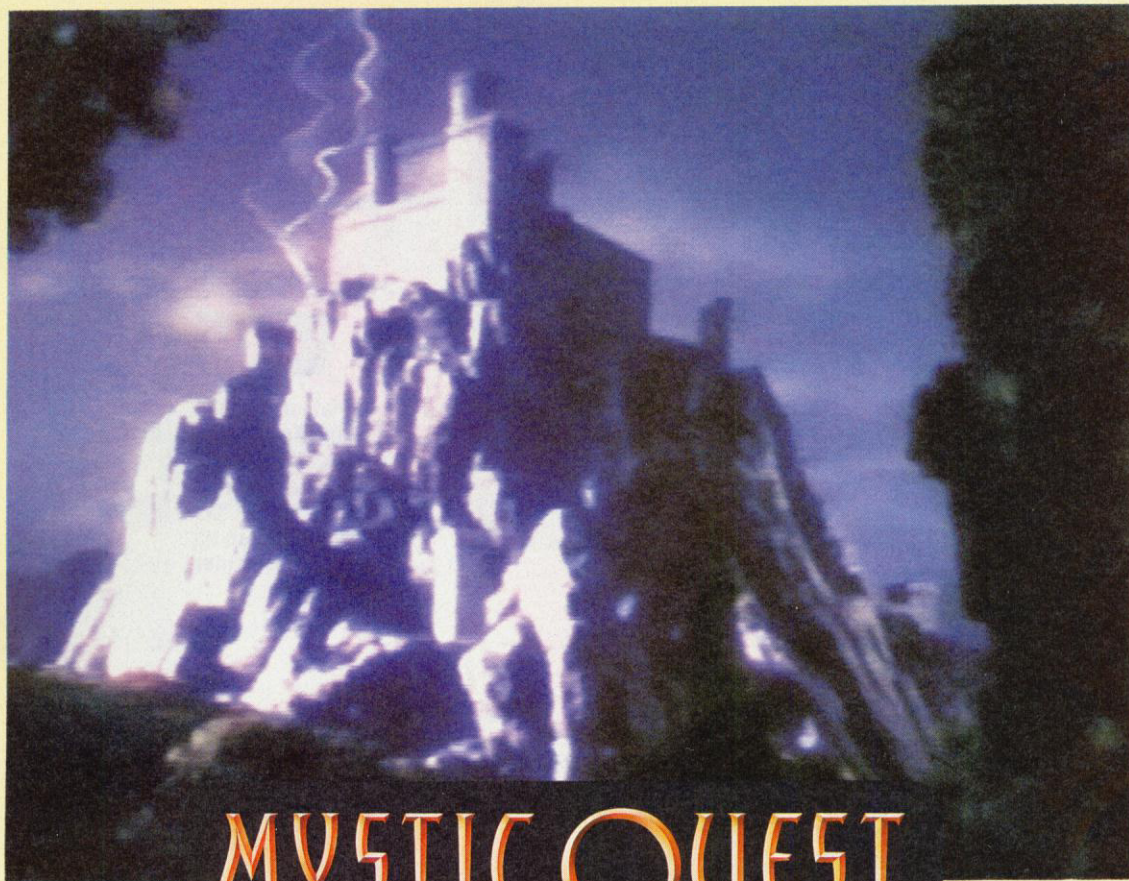
zurück in der Realität und berichtet exklusiv aus dem Cyberspace.

Genauso unverbraucht ist das Spiel, auf das die Amiga- und PC-Gemeinde beinahe fünf Jahre warten mußte: Programmierer David Braben hat es, durch Heirat und ausgedehnte Flitterwochen gestärkt, doch noch geschafft – Elite 2 ist fertig. Den

Testbericht von Frontier inklusive Interview findet Ihr in dieser Ausgabe.

Immer genug Druckluft im Cockpit wünscht Euer

Power-Play-Team



MYSTIC QUEST LEGEND

Tauch ein in die Welt Deiner Fantasie.

Mit *Mystic Quest Legend*[™], dem ersten fantastischen Rollenspiel-Abenteuer in Deutschland für das Super Nintendo[™].

Und Du wirst Fremde Welten voller Geheimnisse, voller Abenteuer und voller Gefahren entdecken. Gegen Magie und Zauber kämpfen.

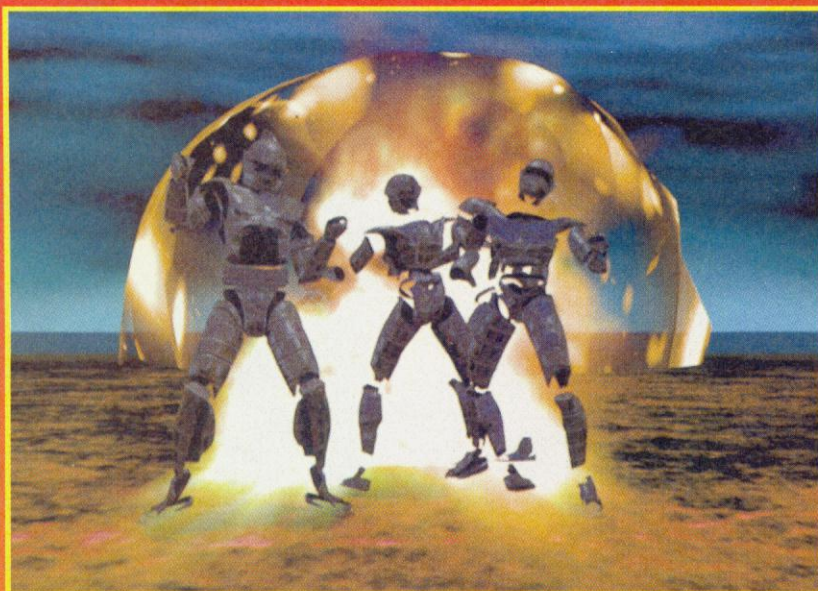
Neue Freunde finden und immer stärkere Gegner.

Jetzt neu: *Mystic Quest Legend*[™]. Mit deutschen Texten und 76seitigem Spieleberater.

Nur von Nintendo[®].



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



122

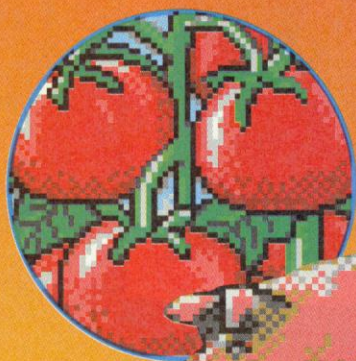
Siggraph 93: Eine
brisanter
Mischung von
Multimedia,
Virtual Reality
und Computer-
grafik

60

**Platoon, Rambo
und Apocalypse
Now – Seal
Team bringt
Euch das
Vietnamtrauma
in die Computer**

62

Biospiel: In Maxis *Sim
Farm* könnt Ihr Perlen
vor die Säue werfen



Aktuell

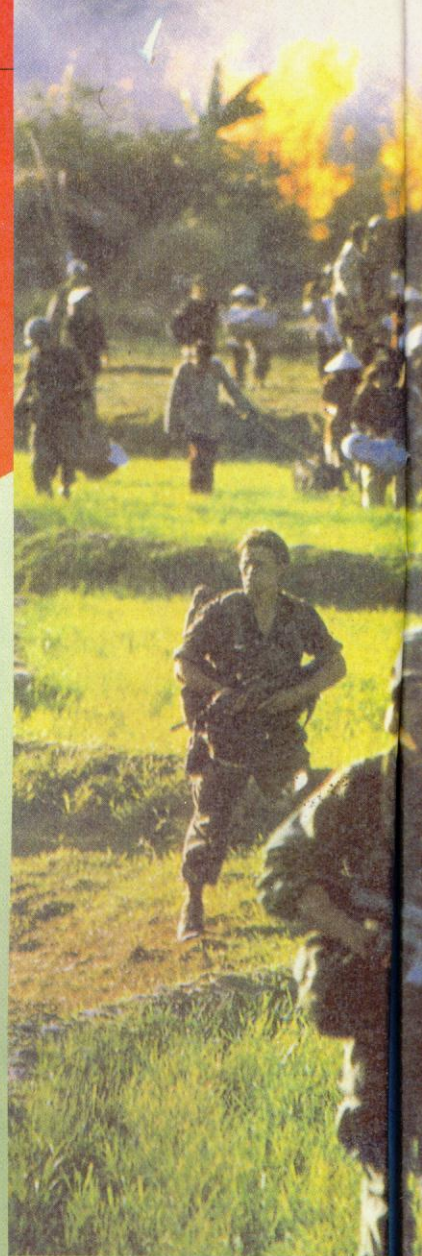
★ London lebt: Die ECTS unter der Lupe	8
Her mit den kleinen Amerikanerinnen: Larry 6	16
Im Dunkeln ist gut munkeln: Alone in the Dark	18
Die Bots sind los: Mechwarrior 2	20
Microprose taucht ab: Subwars	22
Blue Byte schlägt zurück: Battle Isle 2	24
Galaktisch: Sierra's Outpost	26
News	28
Ein Kult wird wiederbelebt: Dungeon Master 2	38

Story

Top oder Flop: Amiga CD 32	102
★ Virtuell vereint: Siggraph	122

42

**Ein Klassiker
schlägt zurück:
Exklusiv David
Brabens *Frontier:
Elite 2* im Test**

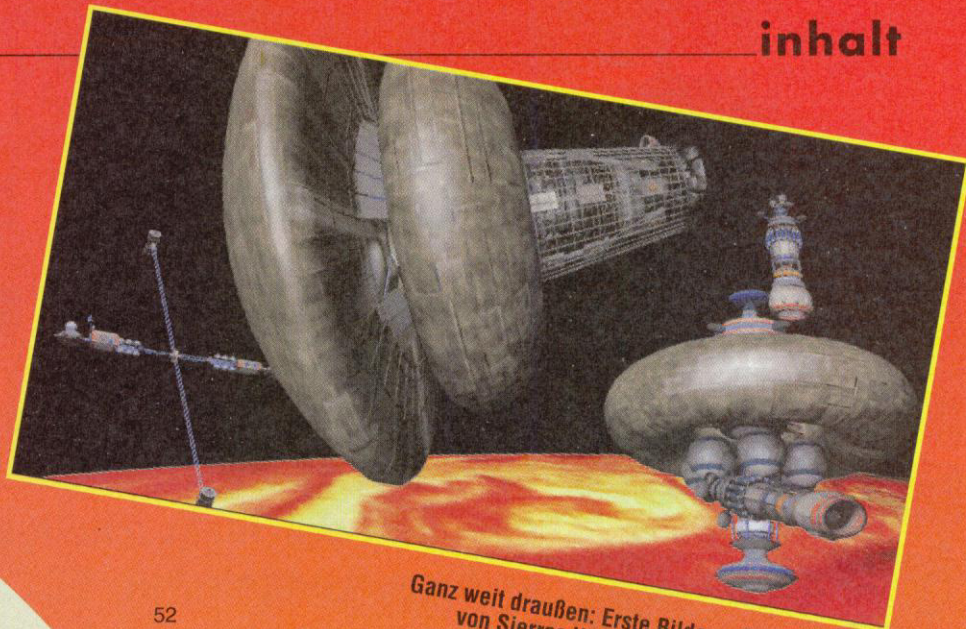
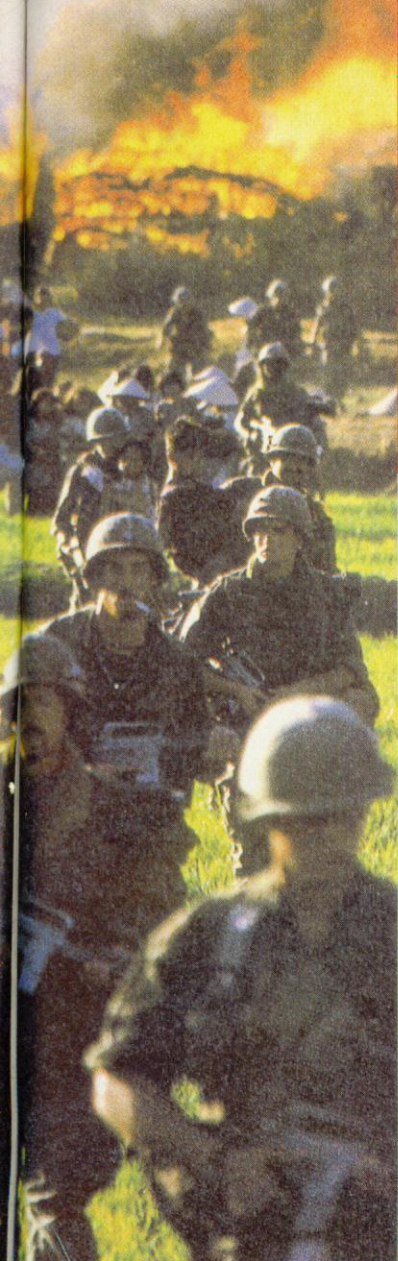


Golden Oldies: Die große
Infocom-Story 152

Rubriken

Doc Düse	90
Editorial	4
Headware: Multimediale Infos	140
Hitparade	40
Impressum	89
Inserentenverzeichnis	89
Leserbriefe	244
Modem-Allerlei	132
Vorschau auf die kommende Ausgabe	158

11



Ganz weit draußen: Erste Bilder von Sierras Weltraumoper Outpost

26

52

TFX: Der F-29-Nachfolger gibt sich grafisch beeindruckend

TFX	52
Turrican 3	110
★ Uridium 2	112
Kurztests Computerspiele	
Body Blows	121
Take a Break	121
Lotus 3	121
Soccer Kid	121

Videospieletests

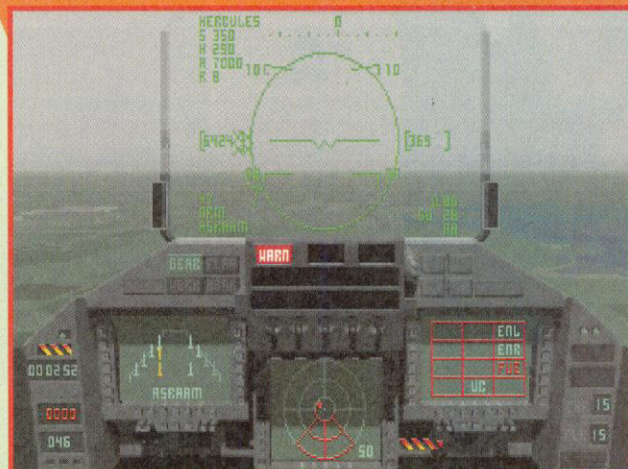
Bombliss	134
Mortal Kombat	136
Silpheed	138

Powertips

Computerspieletips	
A-Train	82
Comanche	79
Eishockey Manager	74
Lands of Lore	66
Pirates Gold	79
Syndicate	77
Syndicate	82
The Legacy	76
Transarctica	82
Walker	79

Videospieletips

Mario Allstar Challenge	83
Road Runner's Death Valley Rally	87
Tecmo Super NBA Basketball	88



48

Privateer: der Wing Commander-Nachfolger stellt sich vor

Computerspieletests

★ Frontier: Elite 2	42
Lost in Time	104
NFL Coaches Club Football	58
One Step Beyond	120
★ Privateer	48
Rollercoaster	56
Seal Team	60
Seven Cities of Gold	116
Sim Farm	62
Simon the Sorcerer	106
T2 Chess Wars	112

11



ECTS

Taxi nach London



Jedes Jahr im September ist es soweit: Die Software-elite trifft sich im kuscheligen Spätsommer-London zur ECTS. Drei Tage lang wird gezecht, getratscht und gefeiert – Auslandskorrespondent Knut "Du machst das schon" Gollert war für Euch vor Ort.

Alles begann damit, daß sich Knut und Kollege Frank vom Schwesternmagazin *Videogames* eines schönen Sonnabendmorgens auf die Socken machten, um die Hauptstadt des britischen Eilands zu besuchen. Auf dem Plan stand eine große Messe, ein größeres Fußballspiel und ein noch größerer Einkauf zu mehrheitlichen Gunsten unserer Kollegen, Freunde und Freundinnen. Vom Anreisestreß schwer gezeichnet, begaben sich Frank und Knut am Sonntagmorgen zum "Business Design Centre", um sich der zahlreich erschienenen Herstellerarmee zu stellen. Alsdann hoppelte Knut im Halbstundentakt von Stand zu Stand und hatte mit dem einen, allgegenwärtigen Problem zu kämpfen: Wie stellt man es an, geruhsame Gespräche, Liebeserklärungen, Firmenportraits, hitzige Wortgefechte und Einladungen zum Essen auf dreißig Minuten zu komprimieren? Nachdem der Powermann an Dutzenden Ständen ausreichend getröstet wurde ("Ooch, bist Du ganz allein hier?") ward eine Lösung gefunden: Dank unerhörter Anstrengung sprudelten unserem Redakteur satte 20 Zeichen pro Sekunde von den Lippen. Die Hersteller waren begeistert, die teilweise in Dreier-Packs angerückte Schreiberling-Konkurrenz blaß vor Neid und Knut verfiel kurz nach seiner Rückkehr in erschöpftes Schweigen. Nachdem sich die gesammelte Redaktionsmannschaft um das

wortlose Häufchen Elend gekümmert hat und ihn doch noch um den Erlebnisbericht erleichtern konnte ("Du bekommst auch unser gesamtes Weihnachtsgeld."), schildert Euch der langsam wieder sprechen lernende Knut seine Messe-Eindrücke.

21st Century Entertainment

Die Mannen um Andrew Hewson schweben immer noch im Erfolgsrausch der beiden Flippersimulationen *Pinball Dreams* und *Pinball Fantasies*. Die Arbeit an neuen Produkten wird gänzlich aufgeschoben um den Konvertierungen für alle möglichen Systeme (A 1200, CD 32, PC) Platz zu machen. Nichts Neues also von der Hewson-Front.

Accolade

Auch bei der Bubsy-Force von Accolade gab's nichts Weltbewegendes. Der Traum aller Redakteurinnen, PR-Manager Alan Welsman, bezirzt jetzt die Presse am Sony-Stand und Accolade

hatte alle Hände voll zu tun, den neuen Verantwortlichen für Öffentlichkeitsarbeit einzuführen. So gab es außer dem eher mäßigen Rennspiel *Speed Racer* und Legends neuester Romanumsetzung *Xanth* (nach der Fantasy-Romanreihe von Piers Anthony) nichts zu sehen. Gerüchte über Tsunamis erstes CD-ROM-Erotikspiel *Man Enough* und neuen Sportspiel-Lizenzen (NFLPA, NBA, Pelé) dürfen für die erste Hälfte 1994 jedoch einiges erwarten lassen.

Attic

Guido Henkel von Attic hatte sein halbfertiges *DSA 2*:

Sternenschweif im Gepäck. Augenscheinlichste Änderung zum Vorgänger ist die grafische Darstellung der Oberwelt und der Dungeons. So läuft Ihr jetzt durch eine flüssig drehen-



Der zweite Teil des Schwarzen Auges bietet eine flüssig zoomende 3-D-Atmosphäre

de und zoomende Landschaft. Auch am Kampfsystem wurde gefeilt: Wem die Kämpfe zum Beispiel zu lange dauern, der darf im zweiten DSA-Teil den Computer für sich ziehen lassen. Gerüchte über eventuelle *Perry Rhodan*-Rollenspiele zerstreute Guido schon im Ansatz.

Glauben Sie an Zauberer, Riesen, Drachen, Trolle, Zwerge, Hexen, Orks, Vampire, Elfen, Gnome oder Werfrösche ???

Nun, Simon tat es auch nicht - bis er eines Tages durch einen dummen Zufall in eine fantastische Parallelwelt geschleudert wurde... Um wieder zurückkehren zu können, muß er mal eben ein paar Kleinigkeiten für die örtliche Magier-Gilde erledigen, selbst ein großer Zauberer werden und außerdem noch, so ganz nebenbei, den 'Großen Calypso' aus den Klauen des finsternen Sordid befreien.

Die Fachpresse ist begeistert:

"It's a kind of magic." *Okkult* 9/93

"Bezaubernd." *666-Journal* 8/93

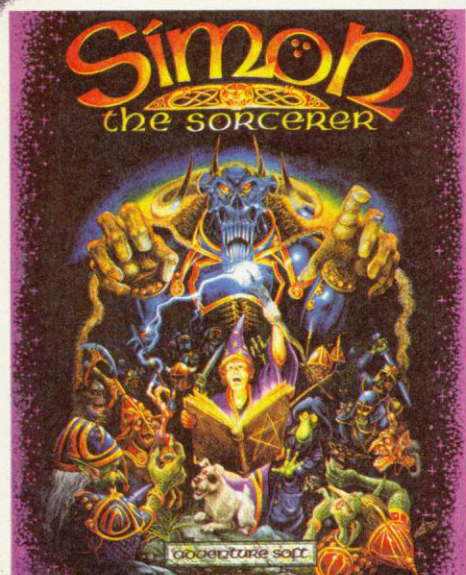
"Höllisch gut!" *Satanische Verse* 9/93

"Ich war sofort Feuer und Flamme." *Beelzebub*

"... zehnmal besser als ..." *Der Programmierer*

"@#*+SS&..." *Die Konkurrenz*

Gewinner des Goldenen Uri-Geller-Löffels



adventure soft

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Komplett in Deutsch für
IBM PC, AMIGA (1MB),
AMIGA 1200





Coktel Vision

Wattstarke Lautsprecher kündigten am Coktel-Vision-Stand *Inca 2: Wiracocha* an. Den Standnachbarn flogen als bald die Ohren von dannen und selbst PR-Chefin Emmanuelle Kreuz konnte sich nur mit lautstarker Stimme verständlich machen. Neben *Inca 2* standen auch die *Goblins* wieder auf dem Plan. Den dritten Teil der Koboldsaga nehmen wir in unserer nächsten Ausgabe etwas genauer unter die Lupe.

Core Design

Viel Neues und nichts zu sehen. Core wird dem Amiga jedoch wie kaum ein anderes Softwarehaus die Treue halten. Bis zum Weihnachtsfest wollen die Briten sage und schreibe 10 Titel auf den Markt hämmern. Darunter auch das ewig angekündigte 3-D-Adventure *Darkmere* und den *Heimdall*-Nachfolger *Heimdall 2*. Auch Cores erster Mega-CD-Hit *Wonderdog* kommt für den Amiga.

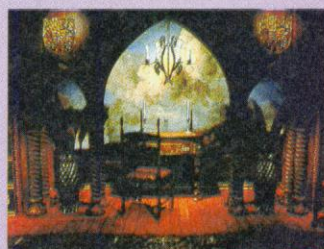
Digital Integration

Wenn zwischen DIs einzigen Spielen *F16-Combat Pilot* und *Tornado* glatte vier Jahre liegen, darf man nicht mit allzu großen Hoffnungen deren Messestand besuchen. So besah man sich zwei Zusatz-

disketten (ein Mission-Builder und *Operation Desert Storm*) und ward zufrieden. Ein Gimmick ging findigen Redakteuren jedoch nicht durch die Lappen. Auf der demnächst erscheinenden *Tornado*-CD-ROM-Version hat sich neben HiFi-Music ein zweites Spiel versteckt. *Merlin Helicopter* wurde von DI für die Royal Air Force entwickelt und ist ein klitzekleiner, aber feiner Heli-Simulator. Eure einzige Aufgabe ist es, auf einem Flugdeckschiff zu landen. Habt Ihr dies geschafft, gibt's Punkte. Für kleine Simulations-Wettbewerbe das ultimative Werkzeug.

Electronic Arts

Electronic Arts war eine der wenigen Softwarefirmen, die wirkliche Highlights und Neuigkeiten zum Besten gab. Unumstrittenes Highlight in der EA-Suite war Richard Garriotts *Ultima 8*, was noch zu Weihnachten unter dem Namen *Pagan* erscheinen wird (siehe Kasten). Neben Origins *Privateer* (Test in dieser *POWER PLAY*) durften auch Blicke auf *Shadowcaster*, den Propeller-Strike-*Commander Pacific Strike* und auf Twin Dolphins *Forgotten Castle* geworfen werden. Das erstmals auf der CES in Chicago vorgestellte Rollenspiel bedient sich, wie mittlerweile viele Rollenspiele, der 3-D-Technik à la *Ultima Underworld*. Besonders beim Anblick der phantastischen Grafik bleibt dem *Underworld*-Experten die Spucke weg. Schon im Oktober soll EAs erstes CD-ROM-only-Spiel fertig sein: Im Stil von Virgins *7th Guest* geht es in *The Labyrinth of Time* durch ebendieses Zeitlabyrinth, vollgestopft mit Rätseln und Kopfnüssen. Ebenfalls recht bald zu haben sind die



Myst (oben) erscheint nur für Macs. Bullfrogs *Theme Park* (rechts) erfreut erst nächstes Jahr Jahrmarkt-Fans



Twin Dolphins *Forgotten Castle* soll noch dieses Jahr erscheinen und allen anderen 3-D-Rollenspielen besonders technisch das Fürchten lehren

U-Boot-Simulation *SSN-21 Seawolf*, das Schachspiel *Kasparov's Gambit* und die Strike Commander-Mission-Disk *Tactical Operations* inklusive 24 neuer Missionen und neuer Flugzeuge (B-1B, F-117A, F-4). Von Bullfrog gibt es ebenfalls schon Neuigkeiten: Neben der *Syndicate*-Mission-Disk mit neuen Missionen und drei neuen Waffen, kommt endlich die Mac-Version des Ur-*Populous* und eine Vergnügungsparksimulation namens *Theme Park*. Hier baut Ihr Euch den individuellen Super-Entertainment-Park auf und schlägt Euch die Zeit mit kaputten Karussells, verlorengegangenen Kindern und ausgeflippten Geisterbahnstatisten um die Ohren. Auch Third-Party-Anbieter Broderbund hat etwas Neues in der Zauberkiste: *Myst* nennt sich ein surrealistisches Adventure, daß ausschließlich für CD-ROM-Macs erscheint. Strategiespielpower der härteren Gangart gibt's erneut von Three Sixty. Dieses Mal kühlen sich gleich beide neuen Produkte im kühlen Naß der kriegsgebeutelten Ozeane. *Victory at Sea* entführt Euch in die Seeschlachten des 2. Weltkriegs und *Harpoon 2* kommt als direktes und angeblich verbessertes Sequel zum Original-*Harpoon* daher.

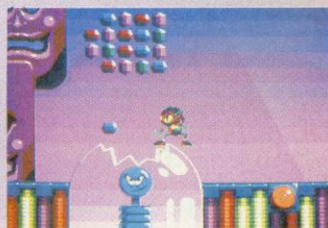
Der Eindruck in den EA-Hallen war schlicht überwältigend und läßt sich am besten durch ein, von Jörg Kähler, EA-PR-Manager Deutschlands, gern und häufig gebrauchtes Schlagwort umschreiben: "Groooooßartig!". Solch lange Worte auszusprechen, war unserem Schnellredner Knut natürlich nicht vergönnt und deshalb begnügte er sich mit einem verschluckten: "gutt..."



Näheres über EA's Sportspiele findet Ihr übrigens im "Sportschock"-Kasten.

Gremlin

Das Sheffielder Softwarehaus Gremlin schweigt immer noch im *Zool*-Fieber. Neben diversen Konsolenumsetzungen steht jetzt auch der offizielle Nachfolger *Zool 2* an. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert, allerdings darf jetzt auch auf eine weibliche Mitkämpferin namens *Zooz* zurückgegriffen werden. Die Fantasy-Hatz *Lilil Divil* ist fast fertig und kommt gleichzeitig mit *K240* auf den Markt. *K240* ist die indirekte *Utopia*-Fortsetzung, in der Ihr einen kleinen Asteroiden befehligt und Euch mittels strategischem Geschick angreifender Aliens erwehrt und neuer Asteroiden bemächtigt.



Zool 2 kommt noch dieses Jahr mit Freundin und Hund

tigt. Amiga CD-32-Fans dürfen sich auf *The Lotus Trilogy* inklusive glasklarem CD-Sound freuen. Bereits dieser Tage wird das *Heroquest*-Strategiespiel *Legacy of Sorasil* und die Third-Party-Ballerei *Disposabile Hero* erscheinen. Ausführliche Tests findet Ihr in der nächsten *POWER PLAY*.

Interplay

Hauptattraktion bei Interplay war der *Stonekeep*-Stand, in dem eine spielbare Version des 3-D-Rollenspiels zu sehen war. Grafisch äußerst beeindruckend, war noch nicht abzuschätzen, wo die dreidimensionale Monsterprügelei spielerisch landen wird. Vom lang

Klassiker *They stole a Million* sind natürlich rein zufällig, könnten das Spiel aber sehr interessant machen.

Ocean

Ocean schwelgt im Dinofieber. Voller Begeisterung über die gigantische *Jurassic Park*-Lizenz baute Ocean das Tor des Parks in Kleinformat auf und zeigte die Super-NES- und PC-Variante des gleichnamigen Spiels. Spielerisch werden sich beide Versionen nicht unterscheiden: Ihr wetzt sowohl durch den Park, der aus der Vogelperspektive

Sportschock

Fußball ist in. Nachdem jetzt sogar die nordamerikanische Bevölkerung, dank der 94er Fußball-WM in den USA, im Lederfieber steckt, läßt das erste Fußballspiel vom weltbesten Sportspielhersteller Electronic Arts natürlich nicht lange auf sich warten. So wurde die interessierte Presse am Tag nach der ECTS ins Londoner Wembley Stadion gebeten, um einen ersten Blick auf *FIFA International Soccer* zu werfen. Unter dem Sportspiellabel "EA Sports" wird schon im Dezember die Mega-Drive-Variante erscheinen. Umsetzungen auf alle gängigen Computer- und Videospielsysteme folgen. Nach einem lockeren Small-Talk und dem dazugehörigen Probespiel, ging's auf die Wembley-Tribüne. Auf dem Plan stand zufälligerweise das WM-Ausscheidungsspiel Polen gegen England. Für uns Deutsche, die wir sowieso nach Amerika fliegen, weniger spannend, aber trotzdem interessant. Besonders die Reaktionen der britischen Fans beeindruckten: Nach jedem Tor (Endergebnis: 3:0 für England) sprang die 80000köpfige Menschenmasse erwartungsgemäß voller Elan vom Holzsitz, unsere Tribüne fing merkwürdig an zu wackeln und der Lautstärkepegel sprang in einen unendlich lauten Bereich. Daß Knut noch heute unter Schwerhörigkeit und sporadisch auftretenden Ohrenschmerzen leidet, könnte als Folge der Wembley-Erfahrung gedeutet werden.



FIFA International Soccer

Inferno
beeindruckt mit
geredertem
Vorspann und
schneller
Vektorgrafik



gezeigt wird, als auch durch die 3-D-Dungeons verschiedener Bunker. Die 3-D-Routinen stammen übrigens vom technisch versierten DID-Team (*Epic*, *F-29 Retaliator*). Auch DIDs TFX hatte seinen eigenen Stand inklusive UN-Wachmann. Den TFX-Test findet Ihr in dieser Ausgabe. Der *Epic*-Nachfolger *Inferno* läßt allerdings noch auf sich warten – erst Anfang nächsten Jahres wird die galaktische Ballerei zu haben sein. Ansonsten warb man kräftig mit der frischen *Dennis*-Lizenz (das Spiel kommt im November) und dem netten Jump'n'Run *Mr. Nutz*, welches nur für das SNES und den Amiga 1200 erscheint.



3D total: Jurassic Park (PC)

Renegade

Ohne Frage gehörte der kleine Stand von Renegade zu den ergiebigsten der Messe. Zwar kann sich die Londoner Edelfirma nicht mit der riesigen Produktpalette, wie sie zum Beispiel EA präsentiert, schmücken, doch wenn Renegade neue Spiele zu zeigen hat, gibt's an deren Qualität selten etwas auszusetzen. Neben der *Uridium 2*- und *Turrican 3*-Präsentation, war Terramarques *Elfmania* das Highlight. Hinter Terramarque steckt niemand geringerer als Stavros Fasoulas, der sich auf dem C 64 schon mit *Quedex* einen Namen machte. *Elfmania* ist ein reinrassiges Beat'em Up in dem sich acht Fantasy-Figuren die Köpfe einschlagen. Technisch schon in der Vorabversion sehr eindrucksvoll, bleibt abzuwarten, was Terramarque spielerisch aus *Elfmania* herausholt. Ein weiteres Highlight durfte im Hinterstübchen bewundert werden: *Flight of the Amazon Queen*. Das stark an *Indiana Jones* erin-

ten zusammen mit KTM den derzeitig 6. der 500-ccm-Motocross-WM Jeremy Whatley. Nächsten Sommer kommt das dazugehörige Motocross-Rennspiel *KTM Motocross* von Graftgold. Ob Renegade mehr Erfolg im Motorsport, als auf Computermonitoren hat, bleibt abzuwarten.

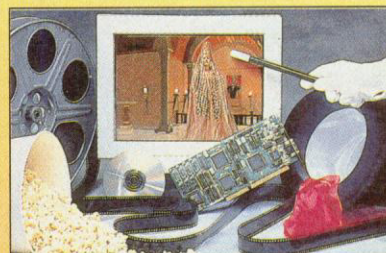


Technisch brillant: Elfmania

Hardware der Zukunft

Auf CDs passen Unmengen von Daten, sie sind billig, aber die dazugehörigen Laufwerke unerhört langsam. Wenn das Geld für ein Double-Speed-SCSI-CD-Rom fehlt und 7th Guest spielen will, läßt sich unabhängig auf eine Ruckelorgie ein. Die amerikanische Hardwarefirma Sigma Designs hilft allen 150-KB/s-CD-ROM mit ihrer neuen Karte auf die Sprünge: Das Zauberwort lautet MPEG. Mit Hilfe dieser Kompressionsmethode, die auch im 3D0 Verwendung findet, ist es möglich, zum Beispiel 30 MByte Film auf 150 KByte zu komprimieren. Kurzum: Mit der "ReelMagic"-Karte wird es Besitzern von "normalen" CD-ROM-PCs mit "normalen" VGA-Karten ermöglicht, Filme in 32000 Farben (bis zu einer Auflösung von 1024 x 768) mit 30

Bildern pro Sekunde und dazugehörigem 16-Bit-DSP-Sound auf den Monitor zu bannen. Das CD-Spielgenre bekommt eine gänzlich neue Dimension und etliche Firmen entwickeln bereits: Interplay spickt



Ihr *Lord of the Rings* mit Filmausschnitten, LucaAarts setzt *Rebel Assault* um und von Maxis kommt *SimCity 2000*. Selbst Spielfilme soll's bis Weihnachten geben. Mehr zur "ReelMagic" findet Ihr im Newsletter dieser POWER PLAY.



Renegade geht fremd: *Flight of the Amazon Queen* ist ein reinrassiges Adventure

gaden allerdings "Motocross". Die Motorradnarren der Londoner Firma erfüllten sich einen Kindheitstraum und sponsor-

Sierra

Tote Hose am Sierra-Stand. Zwar wurde schon fleißig über Produkte des nächsten Jahres getratscht (*A-10 2*, *Aces over Korea*, *Front Page Sports: Soccer*), doch zu sehen gab es von diesen Spielen nicht ein Pixel. Aufgewärmt wurden lediglich die Weihnachtsspiele, die schon in Chicago oder gar Las Vegas "fast fertig" waren. So standen



der sechste Larry, das Voodoo-Abenteuer *Gabriel Knight*, *Police Quest 5* und *The Incredible Toons* auf der Warmhalteplatte. Rollenspieler haben nebenher einen Grund mehr zur Weihnachtsfreude: Sierras On-Line-Rollenspiel *The Shadow of Yserbius* kommt in Kürze auch als Ein-Spieler-Version durch die Dungeons gekrochen. Genauer zum CD-Giganten *Outpost* findet Ihr im Preview-Teil dieser **POWER PLAY**.

Storm

Bei Storm/Sales Curve drehte sich alles um den *Lawnmower Man*. Die CD-ROM-Vari-

ante beeindruckte in Sachen Grafik mächtig (siehe Kasten). Neben dem netten SNES-Hüpfer *Mr. Tuff* dürfen wir auf das Psychedelic-Experiment *Peak Blinder* gespannt sein: Harte Farbwechsel und eine poppig, plakative Grafik blasen Euch direkt in die swinging Sixties zurück.

Team 17

Die Amiga-Freaks um Martyn Brown lassen von Commodores Blüte zwar nicht ab, konzentrieren sich jedoch schon fleißig auf den PC-Markt. Als nächstes wird die PC-Variante von *Alien Breed* und das schon seit Urzeiten angekündigte *Overdrive* erscheinen. Ende Oktober ist das *Body Blows*-Update mit dem Beinamen *Galactic* und jeder Menge Fantasy-Gegnern fertig. Selbst *Alien Breed 2* soll noch dieses Jahr erscheinen – für den 1200er gibt's gleichzeitig mit dem Release der "normalen"

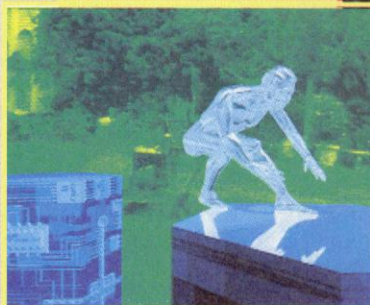


Alien Breed 2 soll wahrhaftig noch dieses Jahr erscheinen

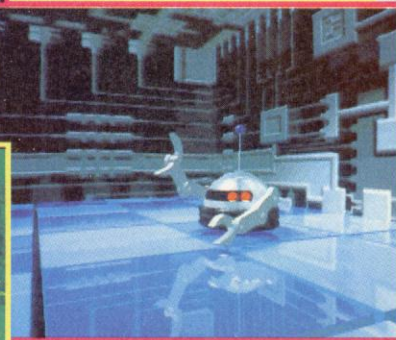
Grafik der Zukunft

In deutschen Kinos floppte die King-Verfilmung "The Lawnmower Man" dank dröge Story – die Cyber-

Film nähert sich dieser Tage endlich seiner Fertigstellung und begeisterte am Storm-Stand die Besucher. Besonders die CD-ROM-Version wird mit aufwendig gerenderten Fil-



space-Szenen gehören jedoch ohne Zweifel zu den besten, die jemals im Kino zu sehen waren. Das schon seit einiger Zeit angekündigte Spiel zum



men nicht sparen – Unterschiede zu den Filmszenen sind unglaublich minimal, zumal sich selbst bei rasant schnellen Animationen kein Ruckeln blicken ließ. Cyberspace-Fans sollten die Augen offen halten, denn *The Lawnmower Man* kommt schon im November.

Amiga-Version eine spezielle AGA-Variante.

U.S. Gold

In der U.S.Gold-Suite erlag man dem olympischen Goldfieber. *Winter Olympics* wird noch rechtzeitig zu Weihnachten für alle gängigen Systeme erscheinen und gibt Euch die Möglichkeit, die 17. Olympi-

schen Winterspiele von Lillehammer schon im voraus zu entscheiden: 10 Disziplinen und Mehrspielermodi lassen einiges erhoffen. Schon im Oktober soll das Strategiegemetzel *Kingmaker* erscheinen, welches Euch in das mittelalterliche England zur Zeit der Rosenkriege entführt. *Castles* – gestählte Burgherren dürfen schon mal das Fallbeil wetzen.

Fazit

Eine Messe ohne Highlights und gigantischen Neuerungen. Fast alle Spiele wurden schon in Chicago gezeigt – einige der Chicagoer Neuheiten wurden gar einfach unterschlagen (siehe Sierra). Das bevorstehende Weihnachtsgeschäft und die konsequente Ausrichtung der Firmen auf selbiges ließ die meisten der erst nächsten Jahr erscheinenden Spiele ins Abseits geraten. In aller Munde war die CD. So gut wie jeder bastelt an PC-CD-ROM-Produkten. Das Amiga CD 32 wird nur von den großen Firmen voll unterstützt. Alle ändern (z.B. Team 17) warten ab, wieviel Commodore von ihrer CD-Konsole verkauft. Maßstab für wirklich neue Produkte bleibt der amerikanische Markt mit den dazugehörigen Messen. Allein Amiga-Freunde werden mit der ECTS gut bedient, doch niemand weiß, wie lange noch. **kn**

Rollenspiel der Zukunft

Die einzige wahre Rollenspielüberaschung der ECTS hieß *Ultima 8*. So ließ es sich der Avatar Richard Garriot nicht nehmen, seine Kreation höchstpersönlich vorzustellen um schon im voraus Lob in Massen zu kassieren. Unter dem Titel *Ultima 8: Pagan* kommt der zweite Teil der dritten *Ultima*-Trilogie noch dieses Jahr nach Deutschland. Unser Held wird von des Guardians hübsch roter Hand am Ende des vorherigen Teils gegriffen und in *Pagan* über einer gänzlich neuen Welt gleichen Namens ausgesetzt. In einer neuen, isometrischen Perspektive schlägt sich unser bestens animierter Avatar durch eine Welt, die von

den vier Titanen beherrscht wird, den Herren über Feuer, Wasser, Erde und Wind. Bevor der Avatar im neunten *Ultima* die Heimatwelt des Guardians betritt, hat er auf *Pagan* die Tiefen der See, diverse Vulcane und sogar über den Wolken gelegene Städte zu erforschen.



Pagan bietet eine andere Perspektive als Ultima 8



Premiere!

ERSTMALIG DEUTSCH

EINMALIG SPANNEND

UMWERFENDE 16 MB

SEGA
MEGA DRIVE



ROLLENSPIEL/ADVENTURE

- Das bisher umfangreichste Rollenspiel für den MEGA DRIVE.
- Kombination von Rollenspiel und Geschicklichkeitsspiel.
- Super animierte Sprites und 3D-Szenario-Power. ■ Bis zu 4 Spielstände speicherbar.
- Nicht nur für Freaks.

ERSCHEINUNGSTERMIN:
■ ENDE NOVEMBER

LANDSTALKER

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA



Die etwas andere Schatzinsel.



Triff auf viele interessante Charaktere.



Begib Dich in dunkle Verliese.

SEGA

Leisure Suit Larry



Die Anfahrt: Noch weiß Larry nicht, was ihn erwartet

Al Lowes virtueller Spielplatz für alternde Playboys geht in eine neue Runde: Endlich mehr Sex in Teil sechs?



Laffer, Larry Laffer – bei diesem Namen bekommt die Damenwelt nicht nur heiße Ohren. Der weiße Polyesteranzug, das bezaubernde Zahnpastagrinsen und der entwaffnende Chauvicharme: Larry ist unwiderstehlich, da verzeiht man ihm auch das Versagen im entscheidenden Moment.

Zusammen mit Mark "Space Quest" Crowe erschütterte Al Lowe 1986 das keusche King's

Quest-Imperium von Robert und Ken Williams mit dem ersten Aufriß des Lüstlings. Schmierige Toiletten in schmierigen Bars, schmierige Hinterhofnummern und schmierige Kondome: Die unmoralische Seite des Lebens war den Computerspielhelden von damals so fern wie der Planet Venus – bestenfalls wurden anrühige Amateurprogramme auf dem Schulhof getauscht, die qualitativ selbst Larrys bescheidene Anmache locker unterboten.

Aber Larry hatte nicht nur Freunde: Amerikas Moralepostel stiegen gegen Mr. Laffer auf die Barrikaden – einige sittenstrenge Softwarevertriebe verhängten sogar ein Larry-Embargo und verbannten Al Lowes Lustmolch aus dem Angebot. Der Rummel um Sitte und Moral ließ die Verkaufskurve allerdings schneller in die Höhe steigen, als alles, was sich je in Larrys Hose befand – bei Folgenkö-

Gammie kümmert sich um das größte Problem der Menschheit: Cellulitis

nig Sierra hieß die logische Konsequenz: Weitere Teile müssen her.

Larry 2, 3 und 5 (Teil 4 ist verschollen) fehlte allerdings das gewisse "Etwas", das den ersten Ausflug von Larry so berüchtigt und erfolgreich machte: das Anrühige, der schlüpfrige Witz. Al Lowe ergoß sich bei den Folge-Larrys in ellenlangen Bildbeschreibungen und vergaß zu-

gunsten der Sittenwächter, was Larry-Spieler eigentlich wollen: Erotik – Larry 2 bis 5 waren so lasterhaft wie ein Bad von Sesamstraßen-Ernie mit seinem Quietschentchen.

In *Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out* soll es endlich wieder richtig zur Sache gehen. Zur Freude eines jeden Softwarespanners wurde Larry 6 im neuen Sierra-Adventure-System programmiert, das die Super-VGA-Auflösung von 640 x 400 Punkten

BelAmi-Historie



Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards

Der erste (und vielleicht beste) Larry holte sich in Lefty's Bar Syphilis, verlor seinen letzten Cent beim Glücksspiel und scheiterte am unbestechlichen Disco-Türsteher. Seit einiger Zeit

gibt es eine restaurierte Version mit 256 Farben und Icon-Steuerung für MS-DOS und Macintosh.

Leisure Suit Larry goes Looking for Love (In Several Wrong Places)

In Larry 2 sind unzüchtige Abenteuer so selten wie ein Haar auf dem Kopf von Al Lowe. Allerdings begleitet professionelle EGA-Grafik und deftiger Al-Lowe-Galgenhumor Larry auf seinem Kreuzzug gegen den bitterbösen Dr. Nonookie und das verrufene "Spinach Dip".



Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals

Die Hitze auf Nontoonyt Island wirkt sich auch auf Al Lowe aus: In Larry 3 geht es wieder härter zur Sache – Larry spannt mit dem Fernglas in fremde Wohnzimmer und wird von Dschungelamazonen entführt. Wer genug Stehvermögen besitzt, darf später sogar die attraktive Passionate Patti kontrollieren.

Passionate Patti does a Little Undercover Work

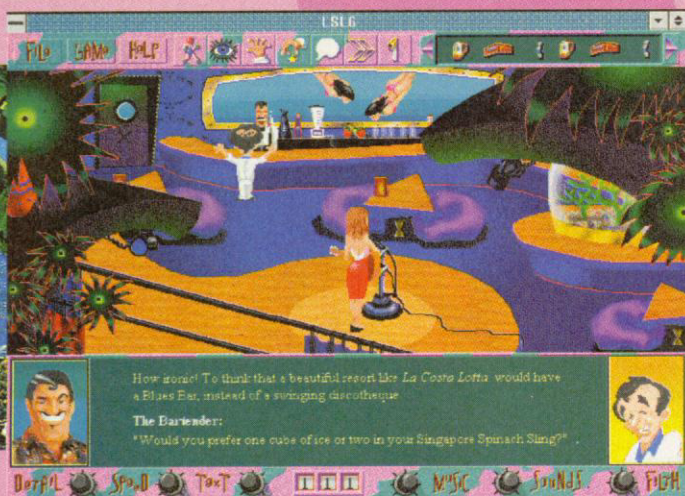
Der erste Larry, der sich komplett über die Maus steuern läßt, geizt nicht mit abgedrehter VGA-Grafik, aber mit logischen Rätseln. Larry muß für einen Pornoproduzenten ansehnliche "Schauspielerinnen" finden und gerät in die Fänge der Mafia – dennoch Larrys keuschester Ausflug.



Außer Konkurrenz: The Laffer Utilities

Ein Spiel? Ein Anwendungsprogramm? Etwas Nützliches? Nein, *The Laffer Utilities* sind definitiv für nichts zu gebrauchen – es sei denn, man braucht qualitativ minderwertige FAX-Deckblätter mit Larry-Bildchen und Gags oder hat zuviel Geld im Portemonnaie und zuviel Platz auf der Festplatte.





Singapore Sling ist gut, Singapore Spinach Sling ist besser

bei 256 Farben unterstützt. Während die Helden der weiteren neuen Sierra-Spiele *Quest for Glory 4* und *Gabriel Knight* noch durch eine grobkörnige Normal-VGA-Landschaft trappen müssen, entdeckt Larry die virtuelle Weiblichkeit in ihrer ganzen hochauflösenden Pracht. Wahlweise wird auch das sonst so brave Microsoft Windows von Larrys frivolem Treiben verwirrt.

Trostpreis

Nachdem Larry Laffer bereits in Folge 2 in einer Fernsehshow eine mehr oder minder erholsame "Traumschiff"-Kreuzfahrt gewann, wagt er jetzt einen zweiten TV-Auftritt: In einer Partnertreff-Show mit dem passenden Namen "Stallions" erringt er mit Mühe und Not den Trostpreis: Zwei Wochen auf der Schönheitsfarm "La Costa Lotta". Diese Anlage ist der Traum eines jeden Lebemanns: Frischfleisch en masse, Südseelandschaft,

quietschbunte Cocktails, riesige Pools und lose Stimmung.

Doch Larry ist nicht zum Vergnügen in "La Costa Lotta": Sein verkümmerte Körper soll gemäß dem Untertitel *Shape Up or Slip Out* wieder in eine begehrte Form gebracht werden – vielleicht findet er auch endlich ein wirksames Mittel gegen den Schwund seiner Haarpracht?

Wie zu erwarten, bleibt Larry in "La Costa Lotta" nichts erspart: Er muß Bungee-Sprünge mit dem rotharigen Feger Merrily ertragen, Gammies Orangenhaut-Massage-Salon reparieren, vor der südamerikanischen Einzelkämpferin Cavaricchi Vuarnet fliehen und einen "Singapore Spinach Sling" trinken. – Wer sich noch an das berühmte "Spinach Dip" aus Larry 2 erinnert, weiß, was das bedeutet. Nicht zu vergessen: Eine 50000-Volt-Elektroschock-Spezialbehandlung wartet auf Larry und sein bestes Stück.



Sommer, Sonne, Swimmingpool – Larry bleibt nicht lange cool



Char macht müde Männer munter: Larry als Mr. 50000 Volt

Reißverschluß

Das vertraute Icon-Kontrollsystem von Sierra wurde für Larry 6 leicht renoviert: Neben den normalen Icons für Laufen, Betrachten, Sprechen und Objekte benutzen, wartet Larry 6 mit einem obskuren "Spezial-Icon" auf: Einem Reißverschluß. Das Anwendungsgebiet dieses Symbols spricht für sich; jeder Leser darf sich seinen Teil denken.

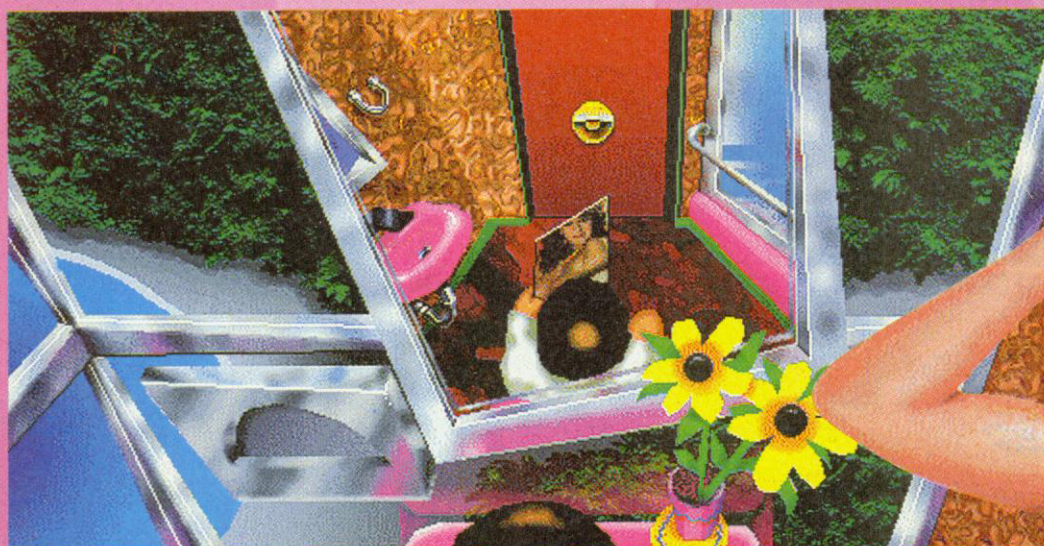
Außerdem ist, wie bei Konkurrent Tsunami, das Inventory nun permanent eingeblendet, und Ihr dürft den so-



Bungee-Jumping: Ein Sprung in Ehren kann keiner verwehren

nannten "Filtch-Level" (Schmutzgrad) Eurer moralischen Gesinnung entsprechend bestimmen. Ob *Leisure Suit Larry 6* wenigstens im schärfsten Modus dem hartgesotteten und RTL-Nachtprogramm-gestählten Computerspieler wirklich die Schweißperlen auf die Stirn treibt, bleibt abzuwarten.

Ihr dürft jedenfalls schon die Eiswürfel tiefkühlen und Euch Kleenex-Tücher besorgen: *Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out* befeuchtet noch diesen Herbst die Regale der Softwarehändler. js



As Larry sits on the throne and goes over some royal paperwork, his magic sceptre begins to act strangely.

WC: Larrys legendäres "Magischer Zepter" in Aktion

BH: Akute Stoffknappheit und



ALONE IN THE

Dark

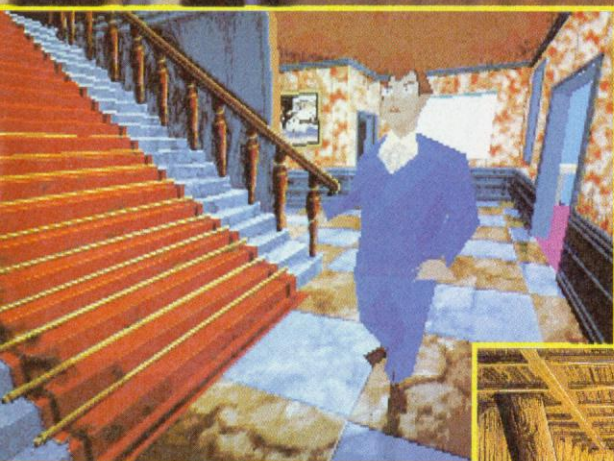
Nach dem hervorragenden ersten Teil

steht nun der Nachfolger des französischen Gruselhits ins Haus: Infogram läßt die Vektorgeister heulen.

Geschwindigkeit zu bearbeiten. Dies war notwendig, um die 3-D-Herausforderung schlechthin anzupacken, die Darstellung einer Oberwelt. Im ersten Teil zog man sich vorsichtshalber in den Schutz einer geschlossenen Umgebung zurück, dadurch traten Probleme wie die Darstellung von Wolken oder weite Perspektiven in den Hintergrund.

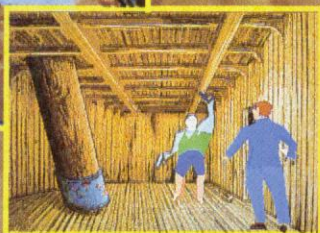
Mit besonderer Hingabe werkeln die Franzosen an Story und Konzept. Nachdem

Name:	Alone in the Dark 2
Hersteller:	Infogrames
Genre:	Action-Adventure
Syteme:	MS-DOS
Erscheinungs- termin:	Voraussichtlich 4. Quartal



Das Kampfsystem wurde weiter verbessert – Neue Waffen und imposante Schläge sorgen für mehr Abwechslung

Der erste Teil läßt grüßen: Alone in the Dark 2 glänzt mit der gleichen Steuerung wie der erste Erfolgshit



Vorgänger deutlich in den Schatten stellen. Wie schon im ersten Teil, wird sich der Spieler in einer 3-D-Umgebung wiederfinden. Die Blickwinkel des Spielers sind durch verschiedene festgelegte Kameras vordefiniert. Je nach Aufenthaltsort des Spielers wird automatisch so zwischen den Kameras umgeschaltet, daß sich die Figur immer optimal im Blickfeld befindet.

Genauso wie im ersten Teil, wird sich die Alone in the Dark 2-Welt aus Texture-belegten Polygonen aufbauen. Ein neues Verfahren beim Oberflächen-Scannen läßt die Texturen im zweiten Teil realistischer und echter als je zuvor aussehen. Die 3-D-Maschine wurde grundsätzlich überarbeitet und ist nun in der Lage, mehr Polygone mit höherer

die H.P. Lovecraft-Inflation auch bei Infogrames etwas abgeflaut ist, liebäugeln sie nun mit einem eigenen Storyboard. Die Geschichte führt Euch quer durch die Jahrhunderte, wobei nicht auf reichlich Gruselgewürz verzichtet wird. Dies wird einer nichtsahnenden Schiffsbesatzung sehr schnell klar.

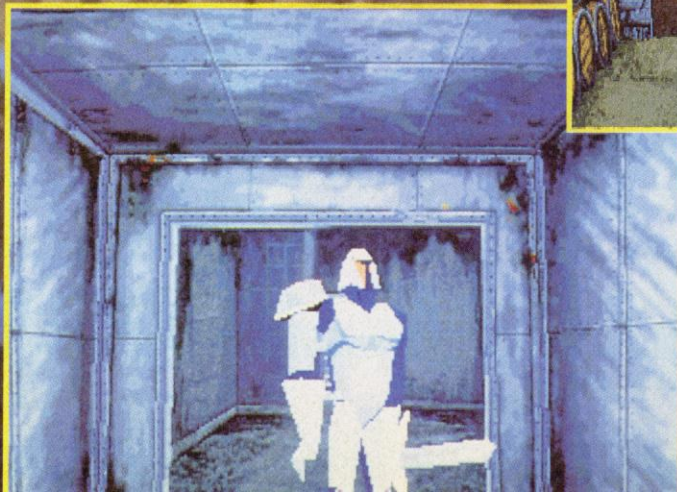
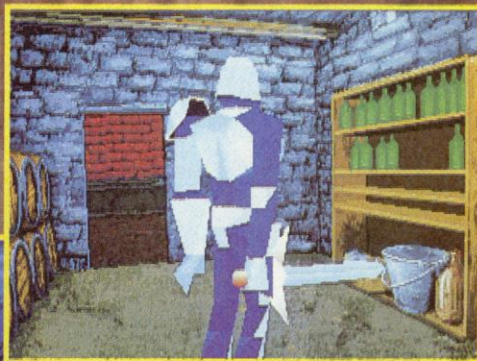
Irgendwann im 17. Jahrhundert dümpelt die britische Fregatte Flying Dutchman auf hoher See. Ausgerechnet am Weihnachtsabend, als der Smutje ein Glas Gratisgrog ansetzt, und der Rest der Besatzung gemütlich in den Hängematten schaukelt, schlägt der gefürchtete Pirat One Eye Jack zu. Der sagenumwobene Seeräuber soll noch des öfteren reichen Handelsschiffen die Butter vom

Wolfsgeheul, Vollmond, Mitternacht... der erste Teil von Alone in the Dark überraschte die Spielwelt mit einer exzellenten Kombination aus gelungener 3-D-Umgebung und prickelnder Gruselstory, was die Geisterjäger mit kleinen Begeisterungstürmen honorierten. Wie es sich für eine erfolgreiche Produktion in der Film- oder Spielewelt gehört, läßt ein ähnlich gelagerter Nachfolger meist nicht lange auf sich warten. Dies ist anscheinend auch den Alone in the Dark-Programmierern zu Ohren gekommen, denn das Gruselepos darf sich nun ebenfalls mit einem Nachfolger schmücken.

Kaum war der letzte Federstrich an Alone in the Dark dem ersten aufs Papier gebracht, wurde bei Infogrames die Nummer zwei ins

Auge gefaßt: Anstandshalber wollte das französische Programmerteam nicht nur einen gemeinen Nachfolger ins Bild setzen, sondern die qualitative Maßlatte deutlich nach oben setzen. Zwar wird Alone in the Dark 2 auf der Basis des ersten Teils aufbauen, doch Story und Konzept sollen den

Metall, Holz und Stein: Die Texturen im Nachfolger im neuen Outfit glänzen



Brot nehmen und immer öfter tauchen mysteriöse Gespenster in seiner Truppe auf. Einige Jährchen später ist dann Eure Zeit gekommen, den Hinterlassenschaften des Piraten und seinen geisterhaften Zeitwandlern ein für allemal den Garaus zu machen. cd



Amir: 25793 DM 79,85



Amir: 27923 DM 79,85



Amir: 28733 DM 59,85



Amir: 26893 DM 85,85



Amir: 25023 DM 79,85



Amir: 25803 DM 79,85



Amir: 26413 DM 41,85



Amir: 25693 DM 55,85



Amir: 28043 DM 79,85



Amir: 26973 DM 79,85



Amir: 29043 DM 55,85



Amir: 25813 DM 89,85

FAST bestellen 089-32909981 unter

Table with 10 columns: Titel, Amiga, PC, Amiga, PC, Amiga, PC, Amiga, PC, Amiga, PC. Rows include various games like King's Quest, Falcon, and others.



Amir: 25593 DM 79,85



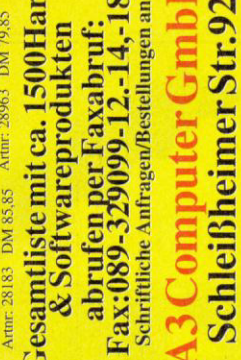
Amir: 26136 DM 119,85



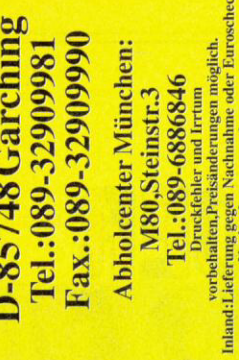
Amir: 29383 DM 59,85



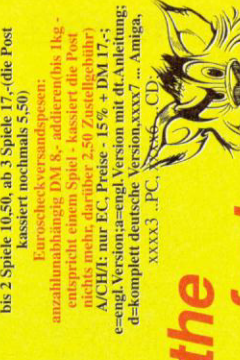
Amir: 25723 DM 79,85



Amir: 28183 DM 85,85



Amir: 28963 DM 79,85



Amir: 28183 DM 85,85

Gesamtlste mit ca. 1500 Hard- & Softwareprodukten abrufen per Faxabruf: Fax: 089-329099-12-14-18. Schriftliche Anfragen/Bestellungen an:

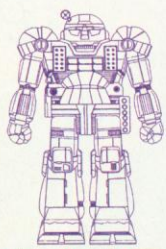
A3Computer GmbH Schleifheimer Str.92 D-85748 Garching Tel.: 089-32909981 Fax.: 089-32909990

Abolcenter München: M80,Steinstr.3 Tel.: 089-6868646

Inland: Lieferung gegen Nachnahme oder Eurocheck. bis 2 Spiele 10,50, ab 3 Spiele 17,- (die Post kassiert nochmals 5,50)

anzahlunabhängig DM 8,-, adressiert bis 1kg - entspricht dem Spiel 250 Zentimeter (Post nicht mehr als 250 Zentimeter) A/CH/; nur EC, Preise - 15% + DM 17,- (eigene Versionen) und Version mit dt. Anleitung; d-komplett deutsche Version xxx7 ... Antiga, XXXX3 .PC.





DER DES PREIS RUHMS

Herzlich willkommen im 31. Jahrhundert: Activision lädt mit *Mechwarrior II – The Clans* zur zweiten Runde der Nachfolgekriege

Mechkrieger bevorzugen eher luftiges Outfit. Wenn ihre kleinen Lieblinge so richtig in Wallung kommen, dann hat's schnell stickige 60 Grad im engen Cockpit und jede überflüssige Bewegung wird zur Qual.

Die waffenstarrten Roboter und ihre hitzegeprüften Lenker bilden das Rückgrat jeder militärischen Auseinandersetzung im dritten Jahrtausend. Die raumfahrende Menschheit hat den gemeinsamen Mittelpunkt, die Erde, verloren und ist in zahlreiche Nachfolgestaaten und Konföderationen zerfallen. Bruchige Bündnisse und Allianzen halten die letzten Reste von Ordnung aufrecht, trotzdem sind Kämpfe und Scharmützel um Rohstoffplaneten und Einflusssphären an der Tagesordnung. Die einzelnen Fraktionen setzen dabei ganz auf käufliche Privatarmeen – den Mechregimenten und ihren Söldnern.

Brettrollenspieler durften sich schon Anfang der achtziger Jahre in diesem eisenharten Szenario bewähren, Computersöldner sitzen erst seit 1989 hinter den Kontrollen ihrer Heuschrecken, Jenner, Marodeure und Warhammer.

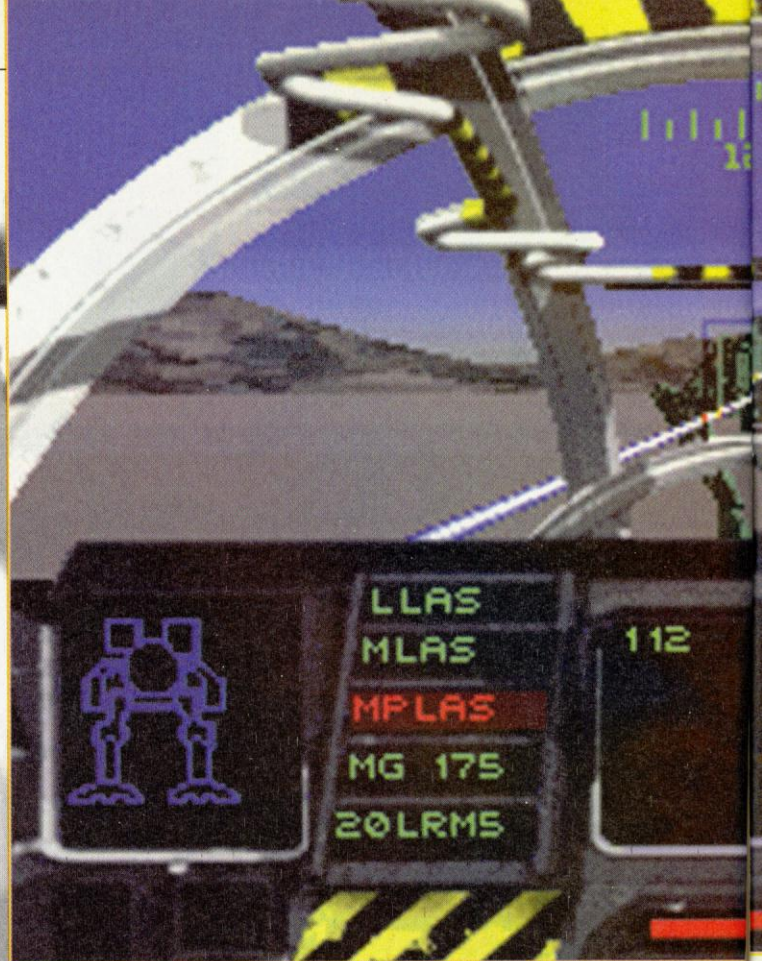
Infocom brachte zwar schon 1988 in Zusammenarbeit mit Westwood das Rollenspiel *The Crescent Hawk's Inception* auf den Markt, richtig dreidimensional wurde es aber erst ein Jahr später mit Activisions

Mechwarrior. Die Entwicklungsarbeit übernahm damals eine Truppe um die Dynamix-Programmierer Damon "Arctic Fox" Slye und Paul "F14 Tomcat" Bowman.

In diesem ersten "BattleTech"-Simulator standen acht unterschiedliche Mechs zur Wahl, gekämpft wurde in dreidimensionalen EGA-Vektorlandschaften.

Teamarbeit

Die Programmierer gingen, die Spielroutinen blieben und Activision startet nach längerer Wartezeit ein neues Battle-



tech-Projekt. Wie es der Zufall will, brütet man inzwischen auch bei Dynamix über einem Battlemech-Simulator mit dem Arbeitstitel *Metalmech*, Activision dürfte aber das Wettrennen gewinnen und zumindest zeitlich die Nase vorn haben.

Fünf lange Jahre gehen auch an einem Kampfroboter nicht spurlos vorbei. – Die Blechrüpel wurden generalüberholt und stehen uns bald in neuem High-Techoutfit zur Verfügung. Die wohl wichtigste Verbesserung: In *Mechwarrior 2 – The Clans* können wir im Duett ans Zerstörungswerk gehen. Wer zwei PCs via

Kabel verstopft, kann sich mit einem Kumpel knackharte Duelle liefern oder im Team-Modus die Computergegner verschrotten. Steht Euch der Sinn nach gemeinsamen Vorgehen, dann könnt Ihr sogar via "Sprechfunk" die Kampfaktik absprechen. – Mit dem nötigen Telefongeld steht einem Modem-Kampf nichts im Weg.

Wer einsam und verlassen in seinem Mech hockt und mit dem harten Söldnerschicksal hadert, kommt bald auf andere Gedanken: Ihr könnt entweder im harten "Battle"-Modus in verschiedenen Kampfarenen gegen den jeweiligen Wunsch-

Battlemechs toben schon seit gut 15 Jahren durch die internationalen Wohnzimmer der Brettspielgemeinde. Ihre geistigen Väter sind Jordan Weisman und sein College-Kumpel Ross Babcock. Den beiden begeisterten Rollenspielern wurden die ewigen "Dungeon & Dragon" – Sitzungen schnell zu langweilig und so entwarfen sie ein eigenes Szenario um ein futuristisches Weltall, angefüllt mit feuerspeienden Kampfrobotern und ihren unerschrockenen Lenkern.

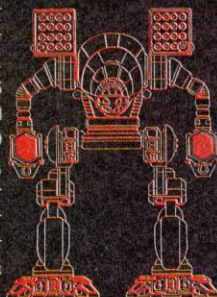
Ihr selbsterdachtes Rollenspiel kam an im Freundeskreis, und so beschlossen die beiden, ihre eigene Firma in Chicago zu gründen. Inzwischen ist FASA (für "Frederian Aeronautics &

Blechsalat

Space Administration", jedem Marx-Brothers-Fan aus "Duck Soup" bekannt) der Welt zweitgrößte Rollenspielfirma.

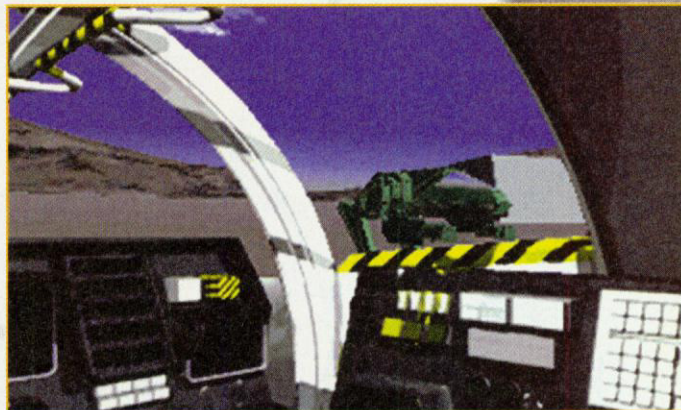
1990 eröffneten Weisman und Babcock in Chicago ihr erstes Battlemech Center, in dem sich Roboterfreaks heiße Bildschirmduelle im Computersimulator liefern können. Inzwischen ist ein anderes Spielkind mit bekanntem Namen zu den beiden gestoßen. – Tim Disney, ein Neffe vom alten Walt, sorgt heute für das nötige finanzielle Polster, um weitere Battlemech-Center zu bauen. Ein erster 32-Cockpit-Simulator eröff-

nete letzten August im japanischen Yokohama seine Pforten. – Allein im ersten Monat wurden über 30 000 Tickets verkauft. Inzwischen werden alle neuen Battlemech-Center untereinander vernetzt. So ist es in Zukunft möglich, daß etwa die "Gray Death Legion" in Los Angeles und das "Kerensky Black Widow" Regiment in Tokio, verbunden über Satellit, gegeneinander antreten. Himmlische Zustände, von denen Battlemech-Freaks in Deutschland natürlich nur träumen dürfen. Bleibt nur zu hoffen, daß man auch hier endlich aufwacht und das finanzielle Potential erkennt. Die komplett ins Deutsche übersetzten "Battlemech"-Versionen erscheinen übrigens bei Fantasy-Produktions.





Feuerpower:
Alle Bordwaffen werden einzeln
oder kombiniert ausgelöst



Überblick dank Seitenblick: Was treibt der Nachbar?

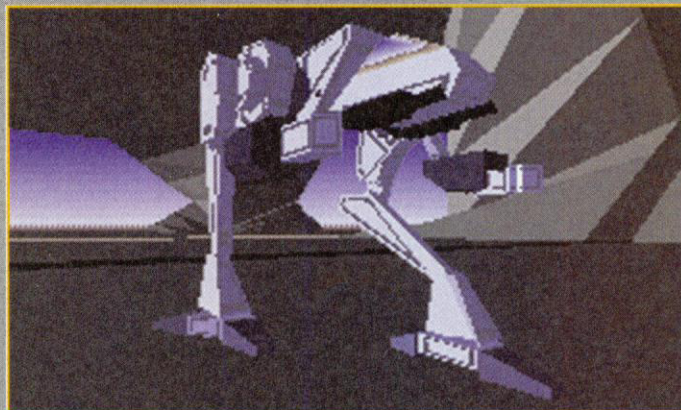
und Madcats, die mit ihren Partikelkanonen und Lasern alles niederwalzen. Die Aufträge führen Euch auf Eisplaneten, in Wüstengebiete und durch unwegsame Dschungelstreifen. Besonders spektakulär ist der Einsatz in unübersichtlichen Stadtszenarios. – Wem hier nicht die Hosen schlottern, hat das Nervensystem eines Kieselsteins. Um nicht vollends die Orientierung zu verlieren, dürft Ihr auf einer Übersichtskarte Eure Way-points festlegen, Radar- und

Passiv-Ortersysteme sorgen für Durchblick. Wie bei jedem besseren Flugsimulator werden zahlreiche Außenperspektiven, Waffen- und Gegnersichten geboten. Auf Knopfdruck scrollt Eure Perspektive auf die Seitenfenster des Mech-Cockpits. Gesteuert werden die Blechkrieger mit Tastatur, Maus und Joystick. Wer einen Thrustmaster Joystick hat, vielleicht noch mit Fußpedalen, kommt in den vollen Steuerkomfort. Euer Mech trabt brav in alle Rich-

mech Euer Können beweisen oder den steinigen Karriereweg im "Campaign"-Modus gehen. Wie im legendären *Mechwarrior*-Vorgänger tretet Ihr dabei in die Dienste eines der Nachfolgestaaten und sorgt gegen Bezahlung auf deren Planeten für Ruhe und Ordnung. Wie es sich für einen unabhängigen Krieger gehört, zahlt Ihr Bewaffnung, Reparaturen und Tuning Eurer Roboter aus Eurer Tasche. Wer also zu freigiebig mit seinen

Kurzstreckenraketen und Laserbänken ist, sitzt bald auf dem Trockenen und muß entweder einen seiner kostbaren Mechs verkaufen oder seine Söldner entlassen.

Erfolgreiche Kämpfer dürfen dagegen aus dem Vollen schöpfen: Neben 40 tödlichen Waffenarten stehen 16 unterschiedliche Roboter im Mech-Kaufhaus. Das Angebot reicht von wendigen Heuschrecken für Aufklärungsarbeiten, bis zu überschweren Marodeuren



Sternenkrieger: Die einzelnen Szenarien bieten unterschiedliche Tageszeiten



Gemeinsam sind wir stark:
Mechduett dank Kabel-
verbindung



Raus aus dem Hangar, rein ins Getümmel:
Mechwarrior 2 im Anmarsch.

tungen, kann den Oberkörper drehen, mit den Waffenarmen drohen und, je nach Typ, einen gewaltigen Satz mit den Sprungdüsen machen. vw

Name:
Mechwarrior II - The Clans

Hersteller:
Activision

Systeme:
MS-DOS

Erscheinungstermin:
4. Quartal 1993

ABGETAUCHT



Zeit zu neuen Ufern aufzubrechen, am Computerhimmel herrscht heftiges Gedränge: Microprose wagt mit *SubWar 2050* die Erkundung der digitalen Tiefsee.



Erfrischend: Microprose beutet die Tiefsee aus

Wer die Hoffnung hat, daß die heutzutage durch Umweltverschmutzung und Überfischung arg gebeutelte Kiemenwelt im nächsten

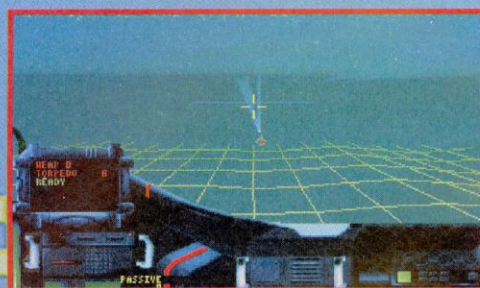
Im Jahr 2050 ist unter Wasser nämlich der Teufel los.

Die Menschheit hat in ihrer unsäglichen Blödsinn alle Erdölreserven durch den Auspuff

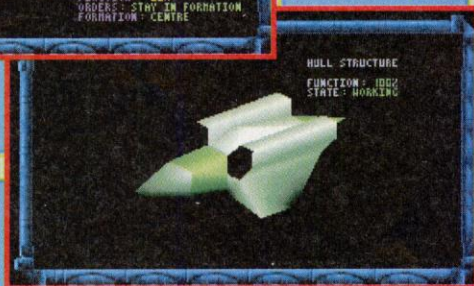


Handlich:
Welches Mini-U-Boot darf's denn sein

Thermisches Gitter:
Temperaturstufensuche leicht gemacht



Dümpeln macht Spaß:
In meinem Mini-U-Boot bin ich Kapitän



Jahrtausend ihre Ruhe hat, kann jetzt alle grünen Illusionen über Bord werfen. Wird das Szenario von *SubWar 2050* Wirklichkeit, dann werden Delphin, Seehund und Pottwal noch voller Nostalgie an seelige Schleppnetz- und Dampfharpunenjagden zurückdenken.

geblasen, die letzten Reste schwappen in Tiefseereservoirs, und um die entbrennt ein erbarmungsloser Kampf der Industriemultis. Büttel der Konzerne sind Lohnsöldner

mit ihren privaten Unterwasserschiffen. Diese feuchtfrische Chance lassen wir uns, durch die Computerfliegerflut der letzten Zeit leicht angeödet, auf keinen Fall entgehen. Wie bei den zahlreichen luftigen Brüdern, seht Ihr Eure wäbige Umwelt in schönstem 3-D. Je nach häuslicher Prozessor-Power wird der Tiefseeboden mittels Texturen, einfachen Polygonen oder spartanischen Gitternetzen dargestellt. Ihr wählt wie gewohnt zwischen der praktischen Sicht nach vorne, zahlreichen externen Ansichten und dem Torpedo-Verfolgungsblick. Während wir sonst mit "Hellfire" Missiles und "Sidewindern" gegen den Computer vorgehen, hantiert der Unterwasserjäger mit Torpedos, Minen und Sonar-

Anlagen. Für Spielspaß und Motivation sorgen drei komplette Kampagnen mit jeweils neun Missionen. Die Aufträge reichen von der Sabotage gegnerischer Ölplattformen, über den Geleitschutz großer Unterwasser-Transporter bis zur Jagd gegnerischer Söldnerkolonnen. Angstliche Naturen dürfen sich an Trainingsmissionen versuchen. Damit es im kühlen Naß nicht zu einsam wird, gönnt uns Microprose einen "Wingman", der schön brav in unserem Kielwasser tuckert und auf Befehl den Gegner bekämpft. Seid Ihr als Kapitän erfolgreich, dann dürft Ihr z.B. unter das ewige Eis der Arktis tauchen oder in die geheimnisvollen Tiefen der pazifischen Gräben vordringen.

W

Name:	SubWar 2050
Hersteller:	Microprose
Systeme:	MS-DOS
Erscheinungstermin:	4. Quartal 1993

Das Computer- Spiel für Aufsteiger!



Wir schreiben das Jahr 2350 ...

Du hast gerade die Schule hinter Dir und jobbst auf dem KARSTADT-Filialplaneten.
Die Karriereleiter nimmst Du in Deinem Raumgleiter mit Lichtgeschwindigkeit,
denn Du willst die Fäden in den Händen halten ...

Viel Spaß und Action bei unserem neuen Spiel »SPACE JOB«.

Jetzt in den Computer-Abteilungen und der Abteilung Musik&Video.

Hardware-Mindestanforderungen: IBM oder kompatibler PC, 3,5" HD, AT 286 mit VGA-Karte, MS-DOS 3.3,
Festplatte, Empfehlung: MS-DOS 5.0, 2 MB RAM. »Amiga« 500, 500+, 600, 1200 mit 1 MB RAM,
Empfehlung: mind. 2 Floppy-Laufwerke, besser Festplatte.

KARSTADT. Ein Haus voller Chancen.

Mega-Vielfalt und Multi-Spaß im Job.

Gut einkaufen
schöner leben

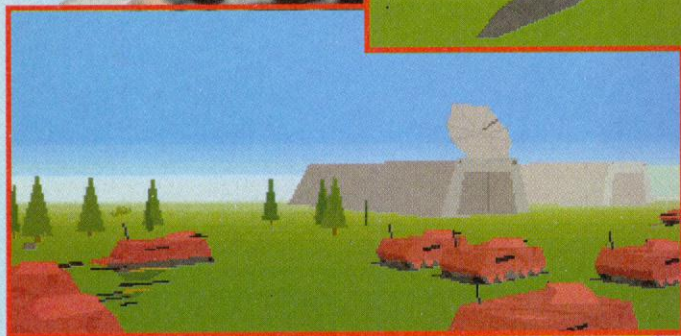
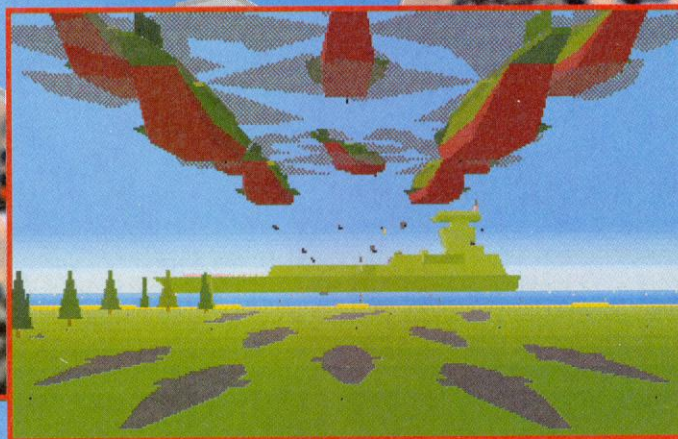
KARSTADT

25.-

BATTLE 2 ISLE

Blue Byte haut in die Tasten: Außer dem Amiga-Knaller *Die Siedler* steht nun auch der zweite Teil der Kulthexfeldschlacht *Battle Isle* an.

Die Zeit ist reif: Nachdem sich die Blue-Byte-Mannen um Thomas Hartzler mit einigen Super-MEGA-Umsetzungen abmühten, wird nun fieberhaft an neuen Computerspielen gearbeitet. Auf dem Amiga bringt Volker Wertig den *Lemmings* das Fürchten bei – *Die Siedler* krähen schon über Stock und Stein und werden den anjählichen Weihnachtsspielerausch nicht verpassen.



Auch Hexfeld-Fans, denen nach dem Strategiehit *History Line 1914-18* die Missionen knapp werden, sollten Ihren Rechner wieder in Schwung bringen. Blue Bytes Strategieklassiker *Battle Isle* geht in die zweite Runde: Irgendwann in ferner Zukunft fummelt Terminator-Miesling Skynet Titan an den eigenen Drähten und beschließt nach einem Memory Overflow eine strahlend grüne Welt in ein Häufchen qualmender Asche zu verwandeln. Alsdann ordert er Panzer, Flugzeuge und Helicopter in Richtung nichtsahnender Zivilisation. Doch mit modernsten Satelliten am Himmel seit

Ihr schon vor der drohenden Gefahr gewarnt. Nun liegt es an Euch, in gewohnter Weise das Hexfeld aufzuräumen und Skynet ein für allemal den Prozessor vom Kopf zu reißen – diese Story wird sich als roter

Faden durch das gesamte Spiel ziehen. Wie es sich für ein gestandenes Strategieprogramm gehört, steuert Ihr Eure Mannen über ein Hexagonland. Diesmal werden es 55 unterschiedliche Einheiten sein, die sich in *Battle Isle 2* ein militärisches Stellbildnis geben. Die Waffensysteme der Zukunft reichen vom ultramodernen Kampfpanzer bis zum durchgestylten Hubschrauber,

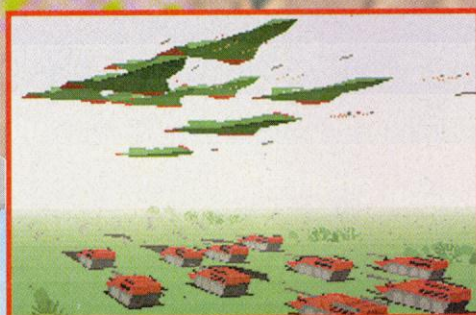
Isle 2 Compact Disc verbraten. Im Kampfgetümmel wird auf einen Vektorgrafikhimmel umgeschaltet, der mit schnellen und fließenden Animationen glänzt. Dazu wurden alle Einheiten als Vektorformat abgelegt und können blitzschnell mit anderen Einheiten kombiniert und auf den Kampfbildschirm gebracht werden. Auch das System der Spielzüge wurden völlig umgestaltet. Mußten sich in *Battle Isle* die Kampfparteien noch einen Bildschirm teilen, hat nun jeder Einzelkrieger einen eigenen Bildschirm. Jeder Spieler kann dabei nur in das Gebiet einsehen, das von seinem Radarsystem abgedeckt wird. Wie im ersten Teil ziehen alle Spieler hintereinander, allerdings sitzt der Gegner nicht mehr untätig vorm Monitor, sondern kann sich in dieser Zeit um die Pflege seiner Einheiten kümmern. Im Zusammenhang mit dieser Option wurde ein komplett neuer Wirtschaftsteil eingeflochten.

Um den Truppen Staus zu ersparen, können nun Straßen, Wege und Schienenstränge selbst gebaut werden. Noch steht nicht fest, ob gleich die erste Version von *Battle Isle 2* mit einer Multiplayer-Option ausgestattet wird oder eine Diskette mit den Treibern nachgeliefert wird. Fakt ist, daß sich *Battle Isle 2* mit bis zu sieben Teilnehmern spielen lassen wird. Dazu müssen ein Novell-kompatibles Netzwerk, eine Verbindung per Modem oder serielle Verbindungen zu Euren Kollegen stehen. Auf dem PC wird für diese mittlere Anstrengung mindestens ein 386er mit 33 MHz gebraucht. Die Amiga-Version wird mit beträchtlich abgespeckten Animationen aufwarten. *cd*

Skynet zu Pflugscharen:
Der Oberbösewicht des ersten Teils zieht wieder durch die Lande

Bunte Vielfalt:
Die gerenderten Animationen bestechen mit viel Action

jeweils mit den entsprechenden Vor- und Nachteilen. Jede verfügbare Einheit dürfen wir in drei verschiedenen Ansichten bestaunen. Allein für die Animationen und Rendergrafiken wurden 300 MByte der *Battle*



Hexfeld, Rendergrafiken, harte Gegner – *Battle Isle 2* wird ein Strategiespiel der neuen Generation

Name:	Battle Isle 2
Hersteller:	Blue Byte
Systeme:	PC (CD-ROM), Amiga
Erscheinungstermin:	4. Quartal 93

FANTASTIC DIZZY™



Überleben im Baumhaus



Angriff auf die Burg



Schiff kaputt

"Spannend, verwickelt, ausgezeichnet präsentiert und unglaublich fesselnd - der absolute Renner!" 90%

Sega Pro Zeitschrift (MEGA DRIVE)



Drachenlager



Unheimlich! Ein Wolkenschloß

"Eine gelungene Kombination aus Plattformspaß und kniffligen Rätseln!"

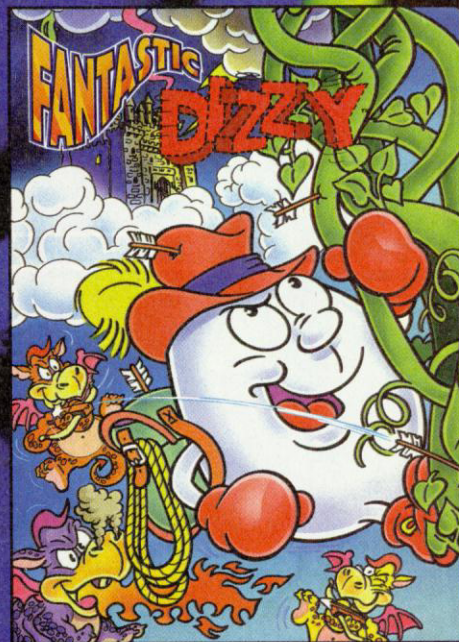
Sega Power Zeitschrift

"Ein tolles Abenteuer, haufenweise Rätsel und phantastischer Spielspaß!"

92% Sega Pro Zeitschrift




Da ist er endlich! **Dizzy** auf einem riesigen Arcade - Abenteuer! Erforsche das geheimnisvolle Königreich Zakeria mit seinem Palmenstrand, der mittelalterlichen Stadt, dem verwunschenen Friedhof, dem Palast der Trolle und vielen anderen aufregenden und mysteriösen Gegenden! In diesem absolut umwerfenden Spiel triffst auf die seltsamsten Leute, eigenartigsten Kreaturen und furchterregendsten Ungeheuer! All das und noch viel mehr findest du nur in diesem preisgekrönten Abenteuer deines Lebens!



Lizenziert von Sega Enterprises Limited für die Anwendung auf dem SEGA MEGA DRIVE, SEGA MASTER SYSTEM UND SEGA GAME GEAR.
ALSO AVAILABLE ON: AMIGA. IBM PC. NES*.

Weitere Informationen erhalten Sie über:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe,
Southam, Warwickshire, CV33 0DL, G.B.

Codemasters™ 

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1993. Alle Rechte vorbehalten. Codemasters und Fantastic Dizzy sind eingetragte Warenzeichen der unter Lizenz der Codemasters Software Company Ltd. benutzt werden. Von Sega Enterprises Ltd. für das Spielen auf dem Sega Mega Drive, dem Sega Master System und Game Gear lizenziert. Mega Drive, Master System und Game Gear sind eingetragte Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Codemasters benutzt diese Warenzeichen unter Lizenz. NES ist ein Warenzeichen von Nintendo Company Limited. Codemasters ist keine Tochtergesellschaft von Nintendo Co. Ltd. und in keiner Weise mit Nintendo Co. Ltd. verbunden. Titel "The Fantastic Adventures of Dizzy" Spielzeit nicht in Italienisch oder Spanisch.

OUTPOST

Davon kann die NASA nur träumen: Sierra besiedelt in diesem Windows-Strategiespiel fremde Planeten.

Zur Zeit steht die Welt- raumforschung unter keinem guten Stern. Die D2-Mission hatte Startschwierigkeiten, das Hubble-Teleskop wurde eigensinnig und die Mars-Forschungs-sonde ging in den unendlichen Weiten des Weltraums verschütt – vermutlich wurde der Flugkörper von einem schwarzen Loch verschluckt oder von verärgerten Marsbewohnern gekapert.

Die renommierte amerikanische Adventure-Schmiede Sierra läßt sich von diesen Rückschlägen nicht beirren und plant in *Outpost* die

Siebter Stock, Weltraumforschung: Nach der Labor-Konstruktion gibt's die erste Kernfusion (unten)

Kolonisation des Weltraums. Bisher hat Sierra nur Adventures im Weltraum angesiedelt – neben dem Roberta-Williams-Klassiker *Mission: Asteroid* sorgte besonders die *Space Quest*-Saga um Milchstraßenfeger Roger Wilco für saubere Unruhe zwischen den Sternen.

Für *Outpost* verläßt Sierra wagemutig diese Adventure-Flugbahn und zündet eine

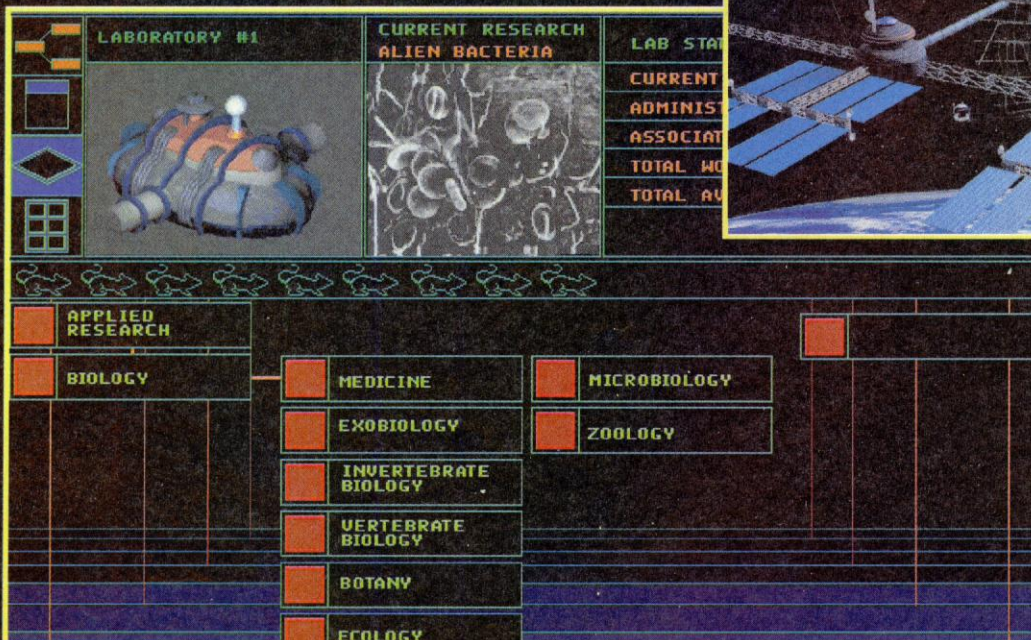
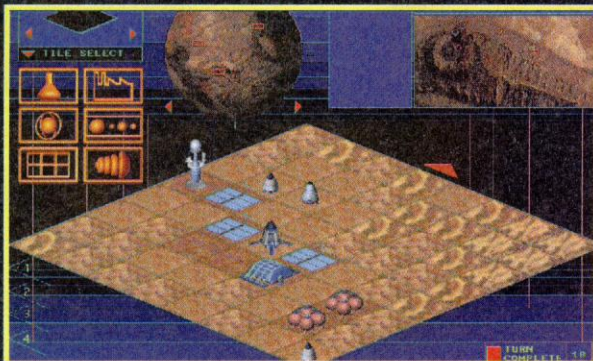
neue Raketenstufe: Die interaktive Erforschung und Erschließung fremder Sterne entpuppt sich als reinrassiges Strategiespiel. Der Spieler schickt Beobachtungssatelliten in die Umlaufbahn exotischer Himmelskörper, leitet die Entwicklung neuer und bahnbrechender Technologien, hantiert mit einem begrenzten Budget und errichtet auf unbekannten Planeten Forschungsstationen und Kolonien. Das Spielgeschehen ist (noch) fiktiv, aber nicht die theoretische Basis: Die strategischen All-Abenteuer sollen in korrekten wissenschaftlichen Bahnen ablaufen – Auf Ewoks; Vulkanier und Lichtschwertduelle müßt Ihr demnach verzichten, *Outpost* bietet einen "realistischen" Blick in die Zukunft.

Dieser interessante Weltraum-Leckerbissen wird von Sierra mit

Sternhagelvoll: Das Spielfeld (links)

schmackhaften und hochauflösenden Grafiken garniert und könnte zum Leibgericht von zukünftigen Astronauten und NASA-Wissenschaftlern avancieren. Allerdings hat die Erschließung des Kosmos einen ernsten Hintergrund: Die Erde wird unbewohnbar, das Schicksal der Menschheit liegt in der Hand des Spielers – nur eine erfolgreiche Kolonisierungskampagne sichert den Fortbestand.

Laut einer Sierra-Presseinformation kann *Outpost* nur bei geöffneten Fenstern richtig durchatmen: Ohne Microsoft Windows schafft die Rakete nicht einmal die Initialzündung. Wer sich in die Tiefen des Weltraums wagen will, erspart sich dank *Outpost* zwar den Kauf einer Space Shuttle, eines Raumanzugs, einiger Hektoliter Treibstoff und die Mietgebühren für die Benutzung der Cape-Kennedy-Start-rampe, aber die Anschaffung eines kometenschnellen Rechners ist unausweichlich – auf langsamen PCs verwandelt Windows die Eroberung des Weltraums in eine prähistori-



sche Schneckenwanderung. Bis zum nächsten Jahr hat Euer Sparschwein allerdings noch Schonzeit – erst dann plant Sierra mit *Outpost* die Besiedelung Eurer Festplatte.

js

Name:	Outpost
Hersteller:	Sierra
System:	Windows
Erscheinungs-termin:	1. Quartal 1994



So hört sich nur Pro Audio 16 an.

Da steht Ihr PC, für den Sie mehrere tausend Mark ausgegeben haben. Ausstaffiert mit Hightech vom Feinsten. Nur? Na ja, mit dem Sound ist's nicht weit her; klingt eher wie ein 10 Mark Transistor-Radio. Nicht nur, daß sich Ihre Computerspiele grauenhaft anhören; Musik- und andere Audiosoftware können Sie erst recht vergessen.

Wozu lange ärgern? Installieren Sie doch einfach Pro Audio 16 von Media Vision, und im Handumdrehen produziert Ihr PC den kraftvollsten digitalen Stereo-Sound weit und breit. Selbstverständlich in absolut bühnenreifer HiFi CD-Qualität vom weltweit führenden Hersteller von 16-Bit Soundkarten!

Pro AudioSpectrum 16: die weltweit meistverkaufte 16-Bit Soundkarte, die jeden PC zuhause oder im Büro in ein echtes Soundsystem verwandelt. Professionelle Anwender schwören darauf, denn 44,1 kHz, 16-Bit Aufnahme und Playback, 20-Stimmen Synthesizer, Text-in-Sprache

Converter (Monologue for Windows) und ein SCSI CD-ROM Controller sorgen für kristallklare Musik und ungeahnte Soundeffekte.

Pro AudioStudio 16: das Beste aus der Pro Audio 16 Linie. Zusätzlich zu den Leistungsmerkmalen der Pro AudioSpectrum 16 bietet sie ein hervorragendes Spracherkennungs-System. Damit können Sie Ihren PC einfach durch gesprochene Befehle bedienen.

Pro AudioBasic 16: endlich erhalten Spiele-Freaks 16-Bit Qualität zum Preis von 8-Bit. Sie ist klangidentisch mit der Pro AudioSpectrum 16 und 100% AT-Bus kompatibel. Wie alle Produkte der Pro Audio 16 Familie ist sie zukunftssicher und unterstützt alle führenden Spiele- und Business-Softwareprogramme für 8- und 16-Bit.

Bevor Sie noch lange überlegen — schauen Sie doch bei Ihrem nächsten Händler rein und überzeugen sich selbst. Oder rufen/faxen Sie folgende Nummer an: **089/613 50 46**

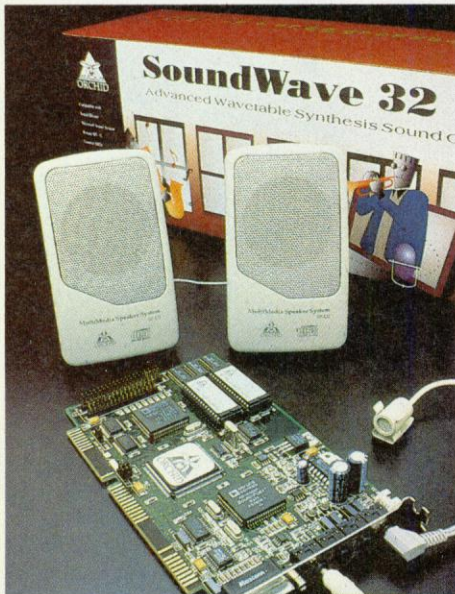


Wellentraum

Neuigkeiten wie aus dem Schlaraffenland: Die amerikanische Firma Orchid stellt eine neue Generation von Soundkarte und ein neues CD-ROM-Laufwerk vor. Die neue Soundkarte wird in drei verschiedenen Leistungsversionen und Preisklassen angeboten: Alle drei Karten sind mit dem Digital Signal Prozessor (DSP) von Analog Devices ausgerüstet. Mit dem ADSP 2115, kann die Wave Serie über 20 MIPS (Millionen Befehle pro Sekunde) verarbeiten

Codec-Chip der ebenfalls bei Analog Devices hergestellt wird, versehen. Dieser Baustein sorgt für eine absolute Microsoft-Soundsystem-Kompatibilität. An die gesamte Wave-Serie kann ein CD-ROM mit AT-Bus-Interface, das kompatibel zu Sony- und Mitsumi-Laufwerken ist, angeschlossen werden. Gesampelt wird in CD-Qualität, also in 16 Bit, 44,1 Kilohertz, Stereo. Wer auf Windows-Sound mit dem MS-Soundsystem verzichten kann, sollte sich die GameWave

32 ansehen. Ohne den Microsoft-Soundsystem-Chip aber beträchtlich billiger könnte die GameWave 32 zum Weihnachtsrenner im Soundkartenbereich avancieren. Das passende CD-ROM-Laufwerk liefert Orchid gleich mit: Das CDS-3110 ist das erste AT-Bus-Laufwerk, das mit 300 KByte pro Sekunde, also mit doppelter Geschwindigkeit, arbeitet – heutzutage in vielen modernen Computerspielen ein Muß. *cd*



Die Wave Serie von Orchid erscheint in drei Versionen – mit dem dazugehörigen Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk gehen alle Spielerwünsche in Erfüllung



und dadurch eine breite Anzahl von Soundstandards und Synthesizerarchitekturen emulieren. Dank DSP ist die Wave Serie also voll kompatibel zum beliebten Roland MT-32-Standard, zu Sound Blaster, General MIDI, AdLib und dem MPU-401 Interface. Nebenbei bietet die Wave Serie auch Kombo Modes an: Spiele, die zwei Soundkarten gleichzeitig ansprechen, werden ebenfalls unterstützt. Für reinen Naturton stehen der Wave-Serie 8 MBit an hochwertigen Soundsampeln zur Verfügung. Diese sind in einem Wavetable ROM abgelegt und so schnell abrufbar. Die SoundWave 32, das Vorzeigestück der Serie, wurde außerdem mit dem 1848-

Info:	Wave Serie
Hersteller:	Orchid Meerbusch
Preis:	SoundWave 32 ca. 550 Mark SoundWave 32 se ca. 450 Mark GameWave 32 ca. 350 Mark CDS-3110 ca. 600 Mark

Fazit:

Die Wave Serie setzt neue Maßstäbe in Preis und Leistung – als CD-ROM-Kit bekommt der Spieler ein Multimedia-Upgrade das keine Wünsche offen läßt.

Happy Birthday

Jeder hat ihn schon in der Hand gehabt – den Competition Pro der Firma Dynamics. Seit sage und schreibe zehn Jahren ist er unser treuer, robuster und zuverlässiger Begleiter in actionreichen Nächten und ballerlastigen Momenten. Zur Feier des Tages gibt's den

Standard Competition Pro für einen begrenzten Zeitraum und in limitierter Auflage von je 9999 Stück. Solltet Ihr sowieso auf der Suche nach einem neuen "Arbeitsgerät" sein, dann haltet die Augen offen. Unter Sammlern dürfte der Wert der Design-Objekte bald steigen. *vw*

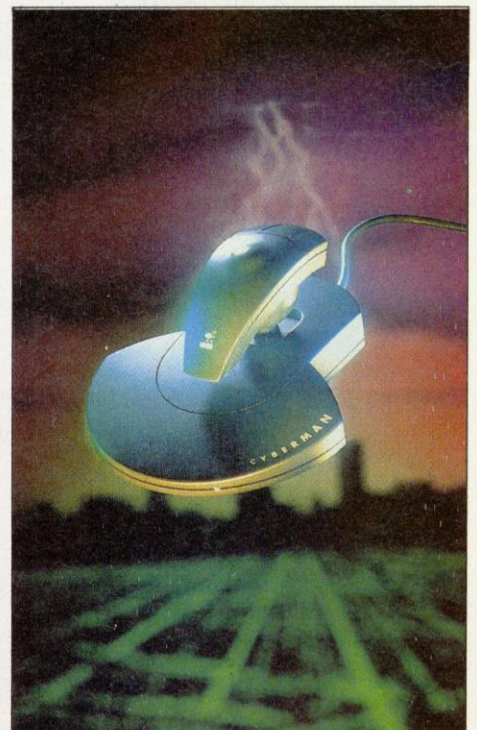


Bewährte Technik in neuem Design: Der Competition Pro, Limited

Fest im Griff

Logitech, bekannt für Computermäuse, stellt einen neuen Joystick vor: Der CyberMan ist kein gewöhnlicher Joystick, sondern entführt den Computerspieler in die dritte Dimension. Anstatt der üblichen Zwei-Ebenen-Bewegung kann man mit dem CyberMan sechs Freiheitsgrade ansprechen. Das heißt in einem typischen Wing Commander Gleiter kann der Pilot über den Joystick außer dem gewohnten Hoch und Runter auch gleich Sinken, Drehungen oder Rotationen ansprechen. Drei frei programmierbare Tasten und die normalen Steuerbewegungen in sechs verschiedene Richtungen lassen jede Flugsimulation zu einem neuen Erlebnis werden. Die sensorische Rückkopplung des Joysticks läßt sich mit verschiedenen Ereignissen verknüpfen. Bei einem Absturz Eures Rau-

mers beginnt Euer Joystick ordentlich zu rütteln. Der CyberMan ist außerdem voll kompatibel zu allen Logitech-Mäusen und läßt sich so bedenkenlos in allen Spielen mit Mausunterstützung einsetzen. Außerdem lassen sich



Sechs Freiheitsgrade: Der CyberMan von Logi macht das Fliegen räumlich

Spiele, die mit Maus/Joystick und der Tastatur bedient werden, auch auf den CyberMan übertragen. Die ersten Spiele mit echter CyberMan-Unterstützung sollen Anfang 1994 verfügbar sein. Den CyberMan wollen Firmen wie Electronic Arts, Origin, Spectrum HoloByte und Virgin in zukünftigen Werken unterstützen. Zum ersten Austesten der dreidimensionalen Tauglichkeit wird ein Spiel mitgeliefert. *cd*

Info:	CyberMan
Hersteller:	Logi GmbH München
Preis:	zirka 300 Mark

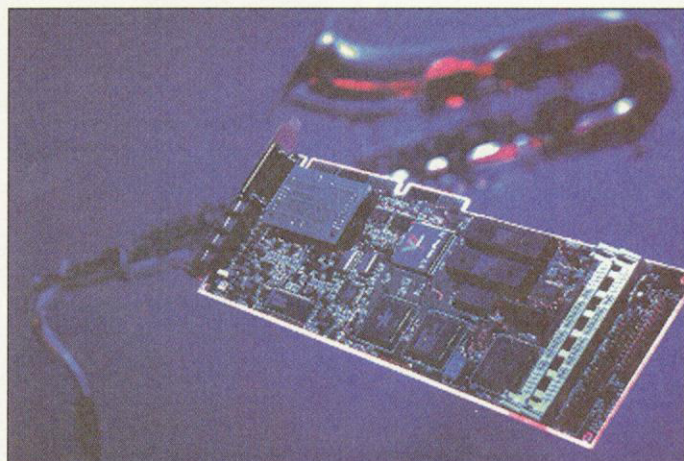
Fazit:

Der CyberMan ist ein weiterer Schritt in Virtual Reality, der hoffentlich bald von allen Software-Herstellern unterstützt wird.

Sound - Feuer

Der Grafikkartenspezialist Spea zeigt nun auch im Audiomarkt Ambitionen. Die V7 Media-FX sampelt in CD-Qualität und kann auf eine reichliche Wavetable-Sample-Bibliothek zurückgreifen. Die Media FX kann bis zu 32 Stimmen gleichzeitig abspielen, mit einer optional erhältlichen Sandwichkarte ist die V7 Media-FX um weitere 20 Stimmen erweiterbar. Diese Sandwich-Karte, die nachträglich auf

die V7 Media-FX aufgesetzt wird, wartet mit einem OPL3-Chip von Yamaha auf, deshalb auch genau 20 Stimmen. Mit der Sandwich-Karte ist die V7 Media-FX zum AdLib-, Soundblaster, MT32 und General MIDI-Standard kompatibel. Ein Original-Adaptec-SCSI-2-Controller sorgt für das passende CD-ROM-Interface. An die SCSI-2-Schnittstelle lassen sich alle gängigen SCSI-CD-ROM-Laufwerke betreiben. Für



Die V7 Media-FX stammt vom Grafikkartenexperten Spea

den Chipsatz zeichnet die Firma Ensoniq verantwortlich. In der Musikszene hat Ensoniq seit längerem einen guten Namen und gehört neben Korg und Yamaha zu den elektronischen Musikinstrumentefirmen schlechthin. Von Ensoniq stammen ebenfalls die Samples im Wavetable-ROM. Für Musiker besteht die interessante Möglichkeit, bis zu vier V7 Media-FX-Karten in einem PC zu betreiben *cd*

Info:	V7 Media-FX
Hersteller:	Spea Starnberg
Preis:	ca. 450 Mark

Fazit:

Die Media-FX ist eine echte Profi-Musikerkarte – die durch den attraktiven Preis auch für den Spieler interessant ist.

Bundesliga-Trainer für Spitzenspiele gesucht...

ANSTOSS, die Fußball-Management-Simulation, zeigt einen völlig neuen Standard in Grafik und Spieltiefe! Live-Kommentierung der Spiele mit Konferenz-Schaltung zu anderen interessanten Begegnungen! Interviews, Ereignisse, detaillierte Mannschaftsdaten – Erfolg und Mißerfolg Ihrer Mannschaft liegen in Ihrer Hand! Treffen Sie Ihre Entscheidungen – Sie könnten Bundestrainer sein, oder vom Vorstand gefeuert werden!

**Fußball
wie im
Fernsehen!**



Zu kurzer Abschlag von Torwart Klos
...Sendscheid läuft allein auf Klos zu ...
...Reuter holt ihn ein ...
...und tritt ihm von hinten in die Beine.

- Spielverlauf wird ständig neu berechnet
- Auswechslung
- Spieltaktiken und Spielweise
- Trainerseminare
- Individuelles Trainingsprogramm
- Umfangreiche Statistiken und vieles mehr!



1. FC Köln
2. FC Kaiserslautern
3. FC Nürnberg
4. FC Bayern München
5. FC Schalke 04
6. FC Stuttgart
7. FC Frankfurt
8. FC Hamburg
9. FC Berlin
10. FC Leipzig

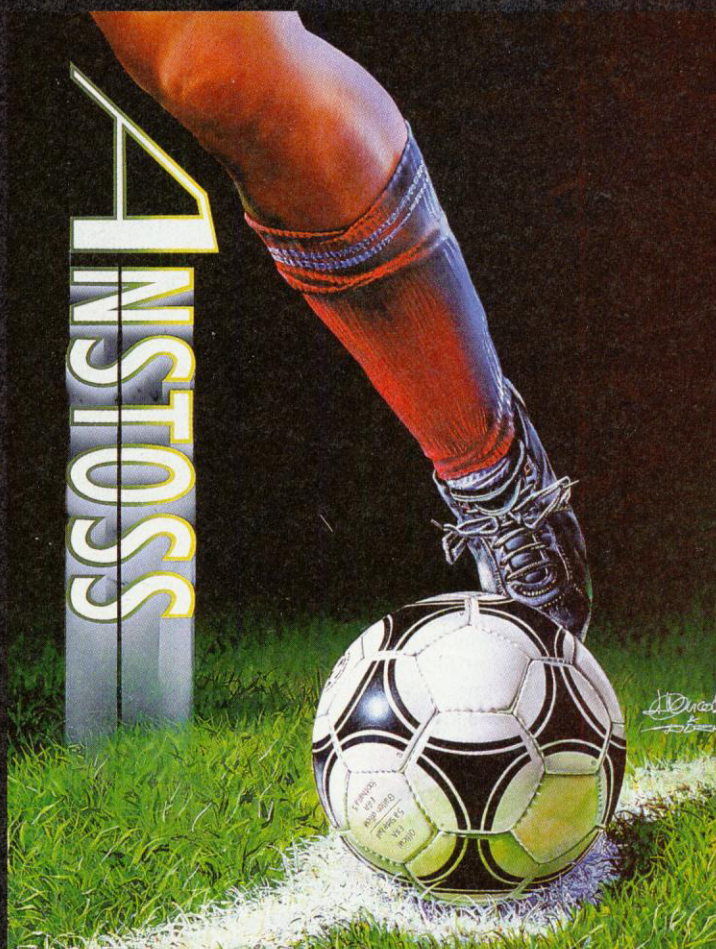


Im Mittelfeld.
Anderbrügge schlägt den Ball weit auf den Flügel zu Böckens ...
...dieser stoppt den Ball mit der Brust ...
...Paß an den 5 Meter Raum ...

1. FC Bayern M.
1. FC Köln
2. FC Kaiserslautern
3. FC Nürnberg
4. FC Bayern München
5. FC Schalke 04
6. FC Stuttgart
7. FC Frankfurt
8. FC Hamburg
9. FC Berlin
10. FC Leipzig

Erhältlich für MS-DOS, AMIGA sowie AMIGA 1200 (256 Farben)

Spielbare Demo-Version für alle, die jetzt "schau'n mer mal" sagen, erhältlich für MS-DOS 3.5" oder Amiga für DM 6.- bei Selling Points GmbH, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Kennwort: ANSTOSS.



Sports

ASCON

Der schwarze Kanal

Die amerikanische Firma Sigma hielt sich im Computerspielsektor dezent zurück – doch das soll nun anders werden: Mit der Reel Magic, der ersten funktionierenden MPEG-Karte für den PC, will Sigma den Computerspielmärkte umkrempeln. Wer Video for Windows kennt, hat sich bereits ein Bild über die Abspielmöglichkeiten von Filmen auf Computern gemacht. Aller-

Laien nicht vom echten TV zu unterscheiden sind. Die Spezifikationen der Reel Magic liegen bei 30 Bildern pro Sekunde mit 32000 Farben (Auflösung bis 1024x768 Pixeln) und Stereosound. In Planung sind Spiele wie Psygnosis' *Microcosm*, Maxis' *Sim City*



Rechts: *Return to Zork* wird eines der ersten Spiele in Fernsehqualität



Oben: Mit Real Magic sitzt Ihr in der allerersten Reihe.

Rechts: Bisher nur auf Laser disc – *Dragons Lair* wird es auch als MPEG-Spiel geben



dings kann jeder Video for Windows-Anwender ein Lied über die Filmqualität singen, denn trotz kleiner Bildschirm-ausschnitte und hoher Rechnerleistung ist die Filmqualität miserabel. Mit MPEG sieht die Geschichte anders aus: Der MPEG (Motion Picture Expert Group) steht für einen Kompressions-Standard, der Video- und Musikdaten im Verhältnis 200:1 packen kann und anschließend von einem normalen CD-ROM-Laufwerk abspielen kann. Dabei wird fast eine Fernsehqualität erreicht, die zumindestens von einem

2000, ein zweiter 7th Guest-Teil von Virgin und die Fernseh-Variante von *Return to Zork*.

Info: Reel Magic
Preis: ca. 750 Mark
Firma: Sigma

Fazit:

Die Reel Magic ist eine der zukunftsreichsten Entwicklungen auf dem Entertainment-Markt.

- | | | |
|--|--|--|
| 03 046 Cottbus
Hans-Harald Linde
Franz-Mehring-Straße 12
fon 03 55/70 04 81
fax 03 55/70 04 04 | 35 396 Gießen-Wiesack
Computer Corner GmbH
Gießener Straße 137
fon 06 41/5 72 54
fax 06 41/5 34 17 | 57 072 Siegen
Computer Corner GmbH
Marburger Tor 2
fon 02 71/5 22 88
fax 02 71/5 32 41 |
| 04 103 Leipzig
ASS Data GmbH
Querstraße 26
fon 03 41/29 48 57
fax 03 41/29 20 66 | 38 122 Braunschweig
Delos Technology GmbH
Frankfurter Straße 226
fon 05 31/28 10 40
fax 05 31/28 10 444 | 60 528 Frankfurt/Main
KR Elektronik GmbH
Melibocusstraße 35
fon 0 69/67 18 00
fax 0 69/67 77 02 |
| 09 130 Chemnitz
J.C.E. GmbH
Sonnenstraße 64
fon 03 71/42 78 36/37
fax 03 71/42 78 38 | 39 110 Magdeburg
Cosytec GmbH
Große Diesdorfer Str. 179
fon 03 91/39 10 90
fax 03 91/60 41 29 (2.Tel.) | 66 333 Völklingen
S & K Computer GmbH
Saarbrücker Straße 27
fon 0 68 98/37 00 01
fax 0 68 98/37 00 02 |
| 10 117 Berlin
Indat GmbH
Zimmerstraße 86-91
fon 0 30/2 38 64 35
fax 0 30/2 38 64 39 | 41 061 M'gladbach
Klein electronic GmbH
Stegesstraße 48
fon 0 21 61/17 97 67
fax 0 21 61/17 97 69 | 70 372 Stuttgart
Cocox Datentechnik GmbH
Wildunger Straße 27
fon 0 71 1/95 56 60
fax 0 71 1/56 50 51 |
| 22 041 Hamburg
Hebrock & Proß GmbH
Ahrensburger Straße 71
fon 0 40/6 57 10 23
fax 0 40/6 57 10 20 | 46 236 Bottrop
K & K Datentechnik GmbH
Essener Straße 5
fon 0 20 41/26 53 56
fax 0 20 41/26 53 57 | 77 694 Kehl/a. Rhein
Thomas Krippeler
Hauptstraße 150
fon 0 78 51/94 75-0
fax 0 78 51/77 05 07 |
| 24 105 Kiel
Omicron GmbH
Holtensauerstraße 93
fon 04 31/57 00 20
fax 04 31/57 00 222 | 48 143 Münster
Goddeler GmbH
Frauenstraße 18
fon 0 25 1/4 01 96
fax 0 25 1/4 32 63 | 79 111 Freiburg
aaa GmbH
St. Georgenerstraße 9
fon 0 7 61/47 50 28
fax 0 7 61/4 38 48 |
| 30 449 Hannover
Hebrock & Proß GmbH
Deisterstraße 17
fon 05 11/45 10 61
fax 05 11/45 10 65 | 52 070 Aachen
PC Shop GmbH & Co.KG
Friedrichstraße 17-19
fon 0 24 1/9 00 04 40
fax 0 24 1/50 47 64 | 79 798 Jetstetten
Compuser Schulungs GmbH
Hauptstraße 2
fon 0 77 45/55 00
fax 0 77 45/55 01 |
| 31 134 Hildesheim
Freiburger & Steingrube GmbH
Goslarsche Straße 11
fon 0 51 21/1 25 04
fax 0 51 21/3 91 06 | 53 127 Bonn
Proton GmbH
Im Mühlenbach 2c
fon 0 22 28/91 93 00
fax 0 22 28/91 93 030 | 96 264 Altenkunstadt
Dechant GmbH
Dr. Friedrich Baur Straße 1
fon 0 95 75/7 91 73
fax 0 95 75/7 91 80 |
| 32 052 Herford
Rabbit Computer GmbH
Bäckerstraße 8
fon 0 52 21/52 93 58
fax 0 52 21/5 74 28 | 55 743 Idar-Oberstein
NDV Büroorganisation GmbH
Nahe Center 1-10
fon 0 67 81/2 20 01
fax 0 67 81/2 33 66 | 97 070 Würzburg
Sekui & Partner GmbH
Juliuspromenade 8
fon 0 93 31/35 56 80
fax 0 93 31/35 56 826 |
| 33 609 Bielefeld
Rabbit Computer GmbH
Karolinenstraße 39
fon 0 5 21/7 00 01
fax 0 5 21/7 33 99 | 56 070 Koblenz
Jericho Datentechnik GmbH
Rudolf-Dieselstraße 2a
fon 0 26 1/8 84 22-33
fax 0 26 1/8 84 22-66 | 98 617 Meiningen
Menz & Hermann GbR
Luisenstraße 6
fon 0 36 93/47 07 05
fax 0 36 93/47 07 06 |

Jetzt auch in:

- | | | |
|--|--|--|
| 01 159 Dresden
HSH GmbH & Co.KG
Freibergerstraße 122
fon 03 51/4 98 00 00
fax 03 51/4 98 00 14 | 54 290 Trier
Lawen & Biegel GbR
Walramsneustraße 26
fon 06 51/4 33 45
fax 06 51/4 51 06 | 63 150 Heusenstamm
Copymaster GmbH
Am Goldberg 9
fon 0 61 04/64 06
fax 0 61 04/6 75 81 |
| 51 465 Berg. Gladbach
Holger Lewandowski
Hauptstraße 80
fon 0 22 02/5 20 33
fax 0 22 02/5 20 32 | 59 494 Soest
Ingo Knülle
Thoma Straße 17
fon 0 29 21/1 44 75
fax 0 29 21/1 44 76 | 82 205 München/Wes
Oliver Kübrich
Melchior-Fanger-Straße 31
fon 0 81 05/99 40
fax 0 81 05/2 32 00 |
| | | 80 335 München
G. & G. Computer GmbH
Dachauer Straße 17
fon 0 89/5 50 10 57
fax 0 89/5 50 14 56 |

Willkommen!



05 21/759 04

24 Stunden on-line kostenlos für jedermann über 2 GB Software!

pc.Spezialist GmbH • Postfach 102109 • 33 521 Bielefeld • fax 05 21/75 10 20

Achtung Fachhändler:
Wir suchen noch Mitglieder für einige Städte ab 100.000 Einwohner. Interesse? Dann schicken Sie uns Ihre Visitenkarte an unten stehende Faxnummer.

pc.Spezialist ist ein Leistungsverband von qualitäts- und serviceorientierten Fachhändlern. Auf Wunsch versenden wir Artikel auch per Paketdienst zu Selbstkosten. Lagerware liefern wir normalerweise innerhalb 24 Stunden aus. Die Angebote in dieser Anzeige sind freibleibend solange Vorrat reicht. Alle Angaben werden nach bestem Wissen gemacht. Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Alle Preise in DM. Die genannten Produkte sind Warenzeichen der jeweiligen Hersteller, bzw. Inhaber.

PREIS

TERMINATOR

„Diese Seite ist befreit von überhöhten Preisen!“



Panasonic CR-562B Double Speed ROM Drive

Endlich: 300 kByte/s Datendurchsatz!

Für alle anspruchsvollen Anwendungen ist ein CD-ROM-Laufwerk mit 300 kB/s Datendurchsatz unentbehrlich! Nur so erhalten Sie fließende Bewegungen bei vielen CD-Spielen und Video-Anwendungen. Die Zukunft des CD-ROMs heißt: Double Speed!

Datendurchsatz: 300 kb/s
Zugriffszeit: 320 ms
Kapazität: 680 MB
Puffer: 64 kB
Besonderheiten: CD ROM XA-Laufwerk, Kodak Photo-CD multi-sessionfähig, MPC (Multimedia PC) kompatibel, Audio-CD-fähig, elektrische Schublade (kein Caddy nötig!), automatische Linsenreinigung, Kopfhöreranschluß, Lautstärkenregler, Eject-Taste vorne
Größe: 5,25" / halbe Bauhöhe

Conner Festplatte

14 ms mittl. Zugriff, AT-BUS



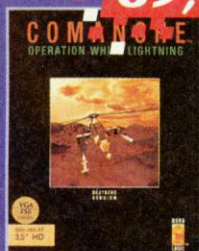
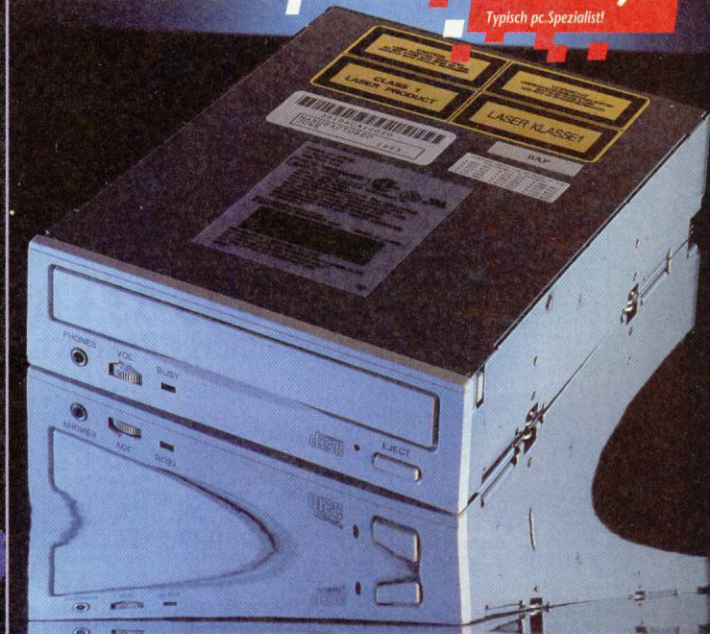
250 MB 399,-

Typisch pc.Spezialist!

Hoher Datendurchsatz durch 64 kB internen Cache, 14 ms mittl. Zugriffszeit, 3.5" Bauweise, passend für alle gängigen PCs mit AT-BUS Controller. Auf Wunsch Einbau in einer unserer bundesweiten Werkstätten.

Double Speed 444,-

Typisch pc.Spezialist!



Comanche

Der neue Name für realistische Flugsimulation.



X-Wing

Bringt Ihnen die neue Atmosphäre der „Krieg der Sterne“-Filme.



Indiana Jones

Stürzen Sie sich in ein spannendes Abenteuer voller Faustkämpfe, Rätsel, Verfolgungsjagden.



Der Patrizier

Eine Simulation des mittelalterlichen Seehandels zu Zeit der deutschen Hanse.



Flightstick

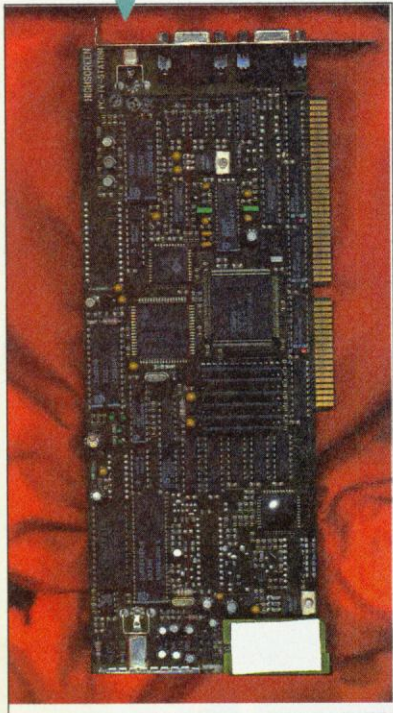
Fliegen wie die Profis! Feuerknöpfe mit hör- und spürbarer Resonanz. Potentiometer mit einer Lebensdauer von mehr als zwei Mio. Bewegungen. Fortschrittliche Schubkraft-Kontrolle. Ideal für alle Jet- und Flugsimulation.



Mach 1 Plus

Setzt neue Leistungsmaßstäbe! Absolute Genauigkeit Mit fast allen Programmen kompatibel. Hervorragend für jede Spiel-, Simulations- und Lernsoftware.

Von der Rolle



Fernsehen neben Winword – kein Problem für die TV Movie Blaster

Von den Hamburger Soundkartenfirma CPS, die ehemals Creativ Labs in Deutschland betreuten und sich nun mit eigenen Soundkarten versuchen, kommt die TV Movie Blaster. Diese Videokarte unterstützt Intels Indeo Technologie und bringt Euch leibhaftiges Fernsehen auf den Computermonitor. Über ein Kabel wird das Signal der VGA-Karte auf die TV Movie Blaster durchgeschliffen und weiterverwertet.

Der kabeltaugliche TV-Tuner eignet sich zum direkten Anschluß an die Hausantenne oder das Postkabel. Die Software läuft unter Windows 3.1 und läßt sich auf einen externen Monitor und in einem Windows-Fenster darstellen. Als Bildquelle lassen sich außerdem zwei Videorekorder mit einem standardisierten Videoausgang benutzen. Den Ton der Karte kann direkt an Aktivlautsprecher oder ein Verstärkersystem ausgegeben wer-

den. Der integrierte DSP kann Mono oder Stereo Sendungen mit einem zusätzlichen Raumklang versehen. Außer dem üblichen Fernsehbild kann die TV Movie Blaster auch Videotextinformationen anzeigen und als Text abspeichern. An Software werden die notwendigen Treiber auf Diskette und zwei CDs mitgeliefert. *cd*

Info: TV Movie Blaster

Preis: ca. 750 Mark

Firma: CPS

Fazit:

Die TV Movie-Blaster lädt zum freien Fernsehen auf Computermonitor ein.

Mad und kein Ende

Rainbow Arts' *Mad* TV kann sich vor Nachfolgern kaum noch retten. *Mad News* nennt sich das Sequel der deutschen Spielemacher Ikari. Eure Aufgabe ist es, eine drittklassige Provinzzeitung auf

Vordermann zu bringen, um es der "Bild" mal richtig zu zeigen. Natürlich wird mal wieder kräftig Witz über den Monitor geschossen – ob der Humour auch die härtesten Brocken unter den Spielern vom Hocker

haut, ver-raten wir Euch in einer unserer nächsten Ausgaben. *kn*



Mad News: Die Fotoabteilung läßt einiges erhoffen

Superbillig & viele Sonderangebote

Tel.: 05 61/28 54 61

Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

Fax: 05 61/28 55 53 • Btx: Softdreams #

Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 34032 Kassel

SOFTDREAMS

IBM

1869 78.- DV
7th Guest (CD-ROM) 116.- DH
A-Train 91.- DV
-Construction Set 42.- DV
Acas of Europe 2 66.- DH
-Mission Disk 1 49.- DV
Acas over Europe D 72.- DV
Airbus A 320 67.- DV
Alone in the Dark 85.- DH
Bards Tale 3 77.- DV
Bards Tale Contr. 23.- DH
Bards Tale 3 60.- DV
Trilogy (BT 1-3) 71.- DH
Battle Chess 4000 65.- DH
Battle Team 73.- DH
Battlefield Data 2 41.- DV
Bazooka Sue 77.- DV
Bloodwych 19.- DV
Blues Brothers 27.- DV
Bund.Man.Prof 2.0 69.- DV
Burning Steel 79.- DV
-Data je 39.- DV
Burntime 76.- DV
Carl Lewis Olympic 25.- DH
Castles of Dr. Brain 35.- DV
Chuck Y. Air Combat 68.- DV
Comanche 85.- DV
-Mission Disk 1 49.- DV
Command HQ 49.- DV
Comp. Chess System 77.- DV
Conflict Europe 15.- DH
Crazy Cars 2 15.- DH
Crisis in Kremlin 39.- DV
Cruise f.a. Corpse 59.- DV
Daily Cov. Girl Pok 28.- DH
Das Stundenglas 39.- DV
Der Patriizer 84.- DV
-CD ROM 85.- DV
Die Schöne u. Biest 77.- DV
Dune 48.- DV
Dune 2 61.- DV
Eco Quest 48.- DV
Eishockey Manager 80.- DV

Elvira 2 Jaws of C 21.- DV
Euro Soccer 25.- DH
Eye of Beholder 2 79.- DV
F 15 Str. Eagle 3 80.- DV
Fairy Tales 91.- DH
Fields of Glory 39.- DH
Flashback 88.- DH
Freddy Pharkas DV 66.- DV
Go Simulator 61.- DV
Goblins 2 80.- DV
Grand Prix unlimit 79.- DV
Hardball 3 87.- DV
Heimdal 65.- DV
History Line 14-18 29.- DV
Human Race Standal 77.- DV
Hyperspeed 50.- DV
Incredible Machine 29.- DV
Indiana Jones 4 66.- DV
Ishar 2 85.- DV
Jordan in Flight 61.- DV
Jurassic Park 75.- DV
Kathedrale 65.- DV
Kings Quest 6 25.- DV
Lands of Lore 78.- DV
Laser Squad 59.- DV
Legends of Kyandia 29.- DV
Lemmings 2 68.- DV
Links 386 Pro 79.- DV
-Mauna Kea (386) 41.- DV
Trojan North 36.- DH
The Last Viking 89.- DV
Luther Matthaus 41.- DV
Latus 3 36.- DH
Lure of Tempres 27.- DV
M 1 Tank Platoon 30.- DH
Manchester United 22.- DH
Maniac Mansion 2 81.- DV
Manix 27.- DH
Maupiti Island 27.- DV
Might and Magic 4 77.- DV
Might and Magic 5 81.- DV
Monkey Island 2 79.- DV
NCAA Basketball 34.- DH
Nigel Mansells WC 39.- DV
Nova 9 29.- DV
Obitus 33.- DH
Pacific Strike 79.- DV
Palfon strike back 39.- DV
Penhouse Hot Numb 36.- DV
Pinball Dreams 59.- DV
Pirates Gold 85.- DV
Pirates! 34.- DV
Police Quest 3 66.- DV

AMIGA

1869 67.- DV
A-Train 72.- DV
-Construction Set 42.- DV
AA - War i.t. skies 69.- DH
Addams Family 29.- DH
Agony 31.- DH
Airbus A 320 67.- DV
Airbus A 320 Amer. 85.- DH
Alien Breed SE 92 27.- DV
Aquaventura 31.- DH
Arabian Nights 54.- DV
Austerlitz 31.- DH
Back to Future 3 30.- DH
Bards Tale 3 23.- DH
Battle Team 67.- DV
Battlefield Data 2 41.- DV
BC Kid 59.- DV
Blomax Brothers 1 53.- DH
Blomax 48.- DH
Blues Brothers 27.- DV
Body Blows 51.- DV
Bund.Man.Prof 2.0 69.- DV
Burntime 66.- DV
-Mission Disk 1 44.- DH
Carrier Command 19.- DH
Centurion Def.Rome 23.- DH
Chaos Engine 54.- DH
Cheaf Em up 4.0 34.- DV
Chuck Rock 2 67.- DV
Chuck Y. Air.2.0 23.- DH
Ciso Heat 19.- DH
Civilization 77.- DV
Combat Air Patrol 61.- DV
Conquestador 65.- DV
-Data 38.- DV
Crazy Cars 3 51.- DH
Cruise f.a. Corpse 59.- DV
Daily Cov. Girl Pok 28.- DH
DSA 72.- DV
Delivery Agent 37.- DV
Deluxe P.4.5 AGA 186.- DV
Der Patriizer 66.- DV

Desert Strike 62.- DH
Deutros 19.- DV
Doodlebug 39.- DH
Double Dragon 3 29.- DV
Dream Team Com. 60.- DH
Dune 2 55.- DV
Eishockey Manager 74.- DV
Elvira 2 Jaws of C 39.- DV
Euro Soccer 25.- DH
Eye of Beholder 2 79.- DV
F 15 Stealth Fight 35.- DH
Fallen Empire 83.- DV
Fire And Ice 47.- DH
Flashback 60.- DV
Fly Fighter 9.- DH
Formula One GP 39.- DV
Galaxy 89 19.- DH
Galaxy Force 9.- DH
Goal! 51.- DH
Goblins 2 69.- DV
Goldrunner 2 9.- DH
Gravity Force 27.- DH
Greatest Comp. 50.- DV
Gunship 2000 81.- DH
Hannibal 68.- DV
Harlequin 29.- DV
HOI 55.- DH
History Line 14-18 77.- DV
Human Race Standal 50.- DV
Humans 56.- DH
Imperium 27.- DV
Indiana Jones 4 79.- DV
Ishar 2 55.- DV
Jaguar XJ 220 25.- DH
John Barnes Soccer 22.- DH
Jonathan 79.- DV
Jug 9.- DH
Leander 29.- DV
Legends of Kyandia 68.- DV
Lemmings 2 61.- DH
Lion Heart 52.- DH
Lord of the Rings 62.- DH
Luther Matthaus 60.- DV
Lotus Compil (1-3) 53.- DH
Manchester United 22.- DH
Manix 27.- DV
Might and Magic 3 65.- DV
Monkey Island 2 79.- DV
Morph 49.- DV
Nitro 18.- DH
Onslaught 9.- DH
Ork 22.- DH
P.P. Hammer 25.- DH
Penhouse Hot Numb 36.- DV
Pinball Dreams 46.- DH

Pinball Fantasies 57.- DH
Pinball Wizard 18.- DH
Pirates! 34.- DH
Populous 26.- DH
Populous 2 Plus 67.- DH
Powermonger 61.- DH
Rainbow Tycoon 39.- DV
Rainbow Collection 27.- DH
Reach f.t. skies 55.- DH
Rules o. Engagemant 26.- DH
Secret Monkey Isl 69.- DV
Sensi Soccer 92/93 51.- DH
Shadowlands 29.- DV
ShaoLin Warriors 9.- DH
Shinobi 9.- DH
Shuttle 53.- DH
Silent Service 2 76.- DH
Silkworm 9.- DH
Sim Ant 78.- DV
Sim City Deluxe 81.- DV
Sim Earth 77.- DH
Sim Life 75.- DV
Sleepwalker 60.- DH
Slip Stream 9.- DH
Space Crusade 29.- DV
Space Dudes 9.- DH
Space Quest 1,3,4 je 39.- DV
Special Forces 39.- DV
Star Trek 39.- DV
Starbyte N.2 Coll. 66.- DH
Street Fighter 2 53.- DH
Strip Poker 2 22.- DH
Superfrog 47.- DH
Syndicate 68.- DV
Tanglewood 9.- DH
Team Yankee 29.- DV
The Grail 9.- DH
The Oath 25.- DH
Thunderhawk 39.- DV
Transarcia 53.- DV
Traps n Treasures 61.- DH
Trolls 12.- DV
Turbo Trax 9.- DH
TV Sports Football 19.- DH
Ultima 5 39.- DV
Ultima 6 39.- DV
Viking Fields 62.- DH
Waterloo 12.- DV
Waxworks 60.- DV
Wing Commander 27.- DV
Wolfpack 25.- DH
WWF Wrestling 33.- DH
WWF Wrestling 2 62.- DH
Yal Joel 54.- DH
Zoo 39.- DH

Versandkosten: Vorkasse (Scheck) DM 6,- • Nachnahme DM 9,- zzgl. (Zahlkartegebühr) ab 250,- DM frei • Ausland nur Vorkasse + DM 20,- • Express zusätzlich DM 8,- • Preisliste nur gegen frankierten Rückumschlag

Erläuterung: * Spiel bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar – Vorbestellung möglich • Solange der Vorrat reicht • DH = Deutsche Anleitung/Handbuch • DV = Deutsche Version (Spiel in deutsch) • EV = Spiel + Handbuch auf Englisch

Händleranfragen erwünscht • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • Kein Ladenverkauf

Sonnenblumen

Pünktlich zum beginnenden Weihnachtsgeschäft dürfen wir einen vielversprechenden Neuzugang in der bundesdeutschen Software-szene vermelden. Exklusiv bei Bomico unter Vertrag ist die neugegründete Firma "Sunflower". Die Enthusiasten-Riege aus Entwicklern und Programmierern will der übermächtigen angelsächsischen Konkurrenz entschlossen Paroli bieten und noch in diesem Jahr mit vier vielversprechenden Wirtschafts- und Strategiespielen die Amiga- und MS-DOS-User überzeugen.

In der Wirtschaftssimulation *Train-Express*, wahrscheinlich das zuerst erscheinende Programm der "Sonnenblumen", gilt es im Wettlauf

Flower-Power!
Neu im Angebot
Software aus
deutschen
Länden



gegen zwei Computer-Konkurrenten einen funktionierenden Schienenstrang von Bahnhof A nach Bahnhof B zu bauen. Nur wer geschickt wirtschaftet, die entsprechenden Schlüsselindustrien entwickelt und genug Geld in die Forschung steckt, hat gegen den Computer eine Chance. Neben zahlreichen Phantasie-Szenarien ist auch eine komplette Deutschlandkarte implementiert, die Ihr Bahntechnik bearbeiten könnt.

Deutlich realitätsferner gehen wir in dem Strategiespiel *Wizards ans Werk*. Mit Unter-

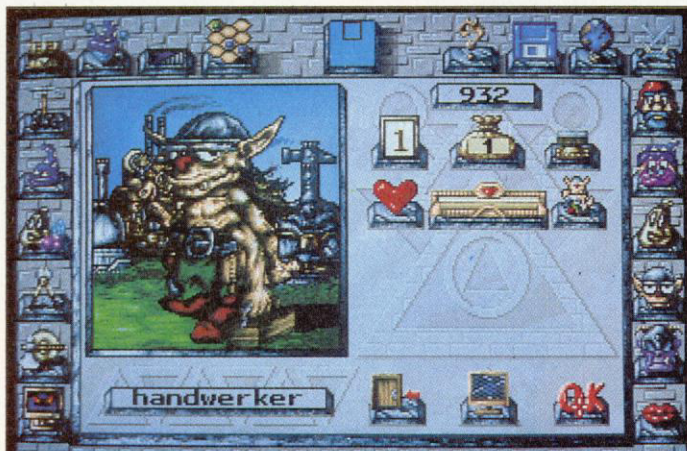
stützung von Zwergen, Monstern und allerhand anderem Sagengetier baut Ihr entweder gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner an einem unterirdischen Königreich. Nur wer seine Mannen überlegt und sinnvoll einsetzt, hat eine Siegeschance. Man darf gespannt sein, erste Probenbeispiele konnten die *POWER PLAY*-Tester jedenfalls überzeugen.

Aktueller geht's kaum: In der Wirtschaftssimulation *Aufschwung Ost* übernehmen wir das schwere Amt des Bundeswirtschaftsministers und sorgen für den Aufschwung in den fünf neuen Bundeslän-

dern. Ähnlich wie bei *Sim City* plant Ihr Straßen und Industrieansiedlungen und saniert die Altlasten des maroden SED-Regimes. Die Daten basieren auf tatsächlichen Erhebungen, man darf also gespannt sein.

Das ambitionierte Projekt *Chartbreaker* versucht die Synthese aus *Adventure* und *Simulation*. Als Musikproduzent puscht Ihr hoffentlich eine anfangs unbekannte Gruppe bis zur Spitze der Verkaufscharts. Dabei besucht Ihr über vierzig verschiedene Orte und dürft über urkomischen Texten abblenden.

vw



Gleich mit mehreren Spielen gehen die Sonnenblumen ins Geschäft

Softsale

Schloßplatz 19 31582 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/910403 und -404

05021/910416 und 910417

IBM	IBM	AMIGA	AMIGA
1869 DV 79,90 DM	Hexuma DV 79,90 DM	1869 DV 69,90 DM	Human Race EA 69,90 DM
8 Ball Deluxe DA 64,90 DM	High Command EA 79,90 DM	EA 89,90 DM	Human Race DV 54,90 DM
A-Train DV 89,90 DM	Hired Guns DA 79,90 DM	A-Train DV 79,90 DM	Humans DV 54,90 DM
-Con.-kit DV 49,90 DM	History Line DV 79,90 DM	A-Train Con.-Kit DV 44,90 DM	Indy 4 DV 79,90 DM
Aces of Pac.+Sc. DA 74,90 DM	Hot Numbers DA 39,90 DM	Aces of gr. War DA 39,90 DM	Int. Sp. Chall. DA 54,90 DM
Aces over Europe DV 79,90 DM	Human race DV 69,90 DM	Adv. Coll. DA 59,90 DM	Int. Golf Champ.?? in Verb.
Alienbreed DA 59,90 DM	Humans EA 59,90 DM	Air Land Sea DA 74,90 DM	Ishar 2 DV 59,90 DM
Alone in Dark DV 89,90 DM	Inca DV 89,90 DM	Air Support DA 54,90 DM	Jaguar XJ 220 DA 54,90 DM
Ambush Sor. DA 84,90 DM	Incr. Machine DV 69,90 DM	Alien 3 DA 49,90 DM	Jim Power DA 49,90 DM
Ancient Art DA 79,90 DM	-Deluxe DV in Verb.	Anc. Art of War DA 69,90 DM	Joe & Mac DA 49,90 DM
Anstoss DV 69,90 DM	Indy 4 DV 84,90 DM	Anstoss DA 69,90 DM	John Madden DA 54,90 DM
Arabian Nights DV in Verb.	Ishar 2 DV 64,90 DM	Apocalypse DV 69,90 DM	Jonathan DV 79,90 DM
Archers Pool B. DA 64,90 DM	Island Dr. Brain DV 69,90 DM	Apoc.?? in Verb.	Jungle Strike DA in Verb.
ATAC DA 79,90 DM	Jonathan DV 79,90 DM	Arabian Nights EA 49,90 DM	Jurassic Park DV 64,90 DM
B-17 Fly. Fort. B. DV 79,90 DM	Jordan in Flight DA 74,90 DM	Aquatic Gam. EA 54,90 DM	KGB DV 59,90 DM
Battle Isle D. 2 DA 49,90 DM	Jurassic Park DA 69,90 DM	Arabian Nights EA 49,90 DM	Kid Pix DV 54,90 DM
Battlech. 4000 DA 69,90 DM	KGB DV 59,90 DM	Archers Pool B. DV 64,90 DM	Knights of Sky DA 74,90 DM
Battleloads DA 49,90 DM	Kings Quest 6 DV 79,90 DM	Assassin DA 49,90 DM	Lands of Power DA 74,90 DM
Bazooka Sue DV 79,90 DM	Lands of Lore DV 64,90 DM	Assim. EA 49,90 DM	Legend of Kyr. DV 59,90 DM
Beitr. at Kronor EA 79,90 DM	Legacy DV 89,90 DM	Arm. Gedd. 2 DA 69,90 DM	Leis. S. Larry 5 DV 59,90 DM
Beitr. at Kronor DV 79,90 DM	Legend Kyranid DV 74,90 DM	ATAC DA 69,90 DM	Lemmings 2 DA 64,90 DM
Birds of Prey DA 84,90 DM	Lemmings 2 DA 79,90 DM	B-17 Fly. Fort. B. DV 34,90 DM	Lemmings DP DA 59,90 DM
Body Blows DV 59,90 DM	Links 386 Pro DA 74,90 DM	Bill. Dipl. ?? in Verb.	Liberation DA 59,90 DM
Burntime DV 79,90 DM	SVGA-Kurse je EA 44,90 DM	Bill. vs. World DV 74,90 DM	Lionheart DA 59,90 DM
Bund. Man. Pr. DV 64,90 DM	-sonst. Kurse je EA 39,90 DM	Battle Team DV 49,90 DM	Littil Devil ?? in Verb.
Burning Steel DV 79,90 DM	Locomotion DV 44,90 DM	Battle Isle Data 2 DV 49,90 DM	Locomotion DV 59,90 DM
-Superschiffe DV 39,90 DM	Lords of Power DA 79,90 DM	Bazooka Sue DV 59,90 DM	Lost Treasures EA 89,90 DM
-Amerika i. A. DV 39,90 DM	Lost in Time ?? in Verb.	BC Kid DA 59,90 DM	Lost Vikings DV 64,90 DM
Buzz Aldrin DA 89,90 DM	Lost Vikings DV 79,90 DM	Best of Best ?? in Verb.	Lothar Math. DV 64,90 DM
Caesar EA 69,90 DM	Lothar Mathaus DV 69,90 DM	Big Box 2 DA 54,90 DM	M 1 Tank DA 39,90 DM
Cal. Games 2 EA 59,90 DM	Mad News DV 79,90 DM	Bills Tomato G. DA 59,90 DM	Mad TV DV 69,90 DM
Campaign DV 79,90 DM	Mad TV DV 79,90 DM	Birds of Prey DA 69,90 DM	Mad News DV 69,90 DM
-Data DV 49,90 DM	Maniac Mans. 2 DV 84,90 DM	Blind Br. I. ?? in Verb.	Mad. Socc. ?? in Verb.
Car and Driver DV 49,90 DM	Mario teach. typ. DV 64,90 DM	Blind Sect. ?? in Verb.	Mad. Don. Land DA 49,90 DM
Carmen S. D. EA 69,90 DM	Mario wird verm. DV 74,90 DM	Blastar DA 49,90 DM	Mega Coll. DA 54,90 DM
Carrier Strike EA 74,90 DM	Michael Jordan DA 74,90 DM	Blue Max DA 39,90 DM	Mega lo M/FS DA 59,90 DM
Carriers at War EA 69,90 DM	Might & Magic 4 DV 79,90 DM	Blue Blows DA 54,90 DM	Mega Mix DA 54,90 DM
-Constr. Kit EA 69,90 DM	Might & Magic 5 DV 84,90 DM	Brain Challs. ?? in Verb.	Mega Sports DA 54,90 DM
Castles 2 DA 74,90 DM	Monk. I. o. 2 je DV 79,90 DM	Buck Rogers 2 DV 59,90 DM	Might & M. 3 DV 69,90 DM
Castles DA 69,90 DM	Mortal Combat DA 69,90 DM	Bug Bomber DV 59,90 DM	Mixed Collect. DA 64,90 DM
-Data DV 89,90 DM	NHL Hockey DA 79,90 DM	Bund. Man. Pr. DV 69,90 DM	Monkey Isl. 1 DV 69,90 DM
Chuck Yeager AC DV 69,90 DM	NFL Coaches DA 79,90 DM	Burntime EA 59,90 DM	Monkey Isl. 2 DV 79,90 DM
Civilization DV 84,90 DM	Nick Faldo Golf DA 84,90 DM	Caesar EA 59,90 DM	Nick Faldo Golf DA 59,90 DM
Comanche DV 84,90 DM	Patriot DA 79,90 DM	Campaign DV 74,90 DM	Nigel Mansell DA 54,90 DM
Comanche DV 84,90 DM	Pacific Strike DA 84,90 DM	Castles DA 39,90 DM	No greater Gl. EA 59,90 DM
Combat Class. DV 54,90 DM	Penthouse Del. DV 59,90 DM	-Data DA 59,90 DM	No second Pr. DA 59,90 DM
Contraptions DA 59,90 DM	Pinball Dreams DA 59,90 DM	Cauch'em ?? in Verb.	No 2 Coll. DV 69,90 DM
Cool World DV 64,90 DM	Pirates DA 39,90 DM	Champ. Man. ?? in Verb.	One step bey. DA 49,90 DM
Creepers DA 44,90 DM	Pirates Gold DV 89,90 DM	Anim. Class. ?? in Verb.	Penthouse HN DA 39,90 DM
Crisis in Crem. DV 79,90 DM	Popolus 2 DA 74,90 DM	Chaos Engine DA 29,90 DM	Perf. General DV 44,90 DM
Cyber Race DV 79,90 DM	Prince of P. 2 DV 84,90 DM	Chuck Rock DA 54,90 DM	-Data DA 74,90 DM
Daemonsgate DV 74,90 DM	Privateer DV 74,90 DM	Chuck Rock 2 DV 74,90 DM	Pinball Dreams DA 54,90 DM
Dagger of A. Ra DA 54,90 DM	Protostar DV 79,90 DM	Civilization EA 54,90 DM	Pinball Fant. DA 54,90 DM
Dark Queen o. Kr. DV 79,90 DM	Quest I. Glory 3 DV 79,90 DM	Comb. Air P. DA 64,90 DM	Piracy EA 59,90 DM
Darlands DA 99,90 DM	Rail. Tyc. Del. DA 79,90 DM	Comb. Con. DV 69,90 DM	Pirates DA 39,90 DM
Das schw. Auge DV 74,90 DM	Reach for Skies DA 64,90 DM	-Data DA 39,90 DM	Popolus 2+ DA 69,90 DM
Daught. Self. DV 79,90 DM	Red Baron + Sc. DV 79,90 DM	Contraptions DA 44,90 DM	Powermonger EA 59,90 DM
Dav. Lb. Golf DV 79,90 DM	Return of Phant. EA 79,90 DM	Cool World DA 49,90 DM	-Data DA 39,90 DM
Der Patrizer DV 79,90 DM	Rex Nebular DA 79,90 DM	Creepers DA 64,90 DM	Premiere EA 49,90 DM
Design own PR DV 89,90 DM	Ringworld EA 69,90 DM	Creepers DV 59,90 DM	Project Terra EA 49,90 DM
Dogfight ?? in Verb.	Schöne & Blest DV 79,90 DM	Cruise I. Corpse EA 59,90 DM	Project X DA 49,90 DM
Dune 2 DV 69,90 DM	Seal Team DA 59,90 DM	Cybercube EA 64,90 DM	Push over DA 49,90 DM
Dungeomaster DV 64,90 DM	Sens. Soccer DA 64,90 DM	Cytron DA 59,90 DM	Railroad Tyc. DA 74,90 DM
Dynablaster DV 69,90 DM	Seven Cities EA 64,90 DM	Darkmere ?? in Verb.	Rampart DA 54,90 DM
Dynablaster DV 69,90 DM	Shad. of Comet DV 89,90 DM	Das schw. Auge DV 69,90 DM	Reach for Skies DA 59,90 DM
Eishockey Man. EA 79,90 DM	Sherlock Holmes DV 74,90 DM	Daughter of S. DV 74,90 DM	Red Zone DA 49,90 DM
El Fish DV 64,90 DM	Siege DA 64,90 DM	Der Patrizer DV 69,90 DM	Rome EA 49,90 DM
Empire Deluxe EA 79,90 DM	-Data DA 34,90 DM	Desert Strike DV 69,90 DM	Sabre Team EA 64,90 DM
Epic EA 59,90 DM	Sil. Service 2 DA 74,90 DM	Dogfight DV 69,90 DM	Sens. Soccer DA 49,90 DM
Eric the Unready EA 64,90 DM	Sim Farm ?? in Verb.	Dream Team DV 54,90 DM	Shad. Beast 3 DV 59,90 DM
Eye of Beh. 2 EA 69,90 DM	Space Hulk DV 79,90 DM	Dune 2 DV 59,90 DM	Silly Putty 2 DA in Verb.
Eye of Beh. 3 EA 69,90 DM	Space Quest 5 DV 69,90 DM	Dung. M./Csb. DA 54,90 DM	Sim City Del. DA 74,90 DM
Elysium DV 69,90 DM	Spaceward Ho! DV 74,90 DM	Dynablaster DV 59,90 DM	Sim City Pop. DA 64,90 DM
F-15 Str. Ea. 3 DA 39,90 DM	Street F. 2 DA 64,90 DM	Eishockey M. DV 69,90 DM	Sim Earth DV 89,90 DM
F-19 Stealth DA 84,90 DM	Starlord DA 89,90 DM	Elysium DV 69,90 DM	Sim Life DA 74,90 DM
Falcon 3.0 DA 59,90 DM	Strike Comm. DA 49,90 DM	Entity EA 64,90 DM	Spec. Forces DA 64,90 DM
-Miss. DV 59,90 DM	Speech DA 39,90 DM	Epic DV 79,90 DM	Star Trek DV in Verb.
-Mig 29 DA 79,90 DM	-Spec. Op. 1 DA 39,90 DM	Eye of Beh. 2 DV 69,90 DM	Street F. 2 DA 59,90 DM
Fant. Worlds DA 79,90 DM	SWOTL DA 69,90 DM	F-117 Night. DA 34,90 DM	Super Hero DA 64,90 DM
Fields of Glory DV 59,90 DM	-Miss. je DV 79,90 DM	F-17 Challenge DA 74,90 DM	Superfrog DA 49,90 DM
Fire and Ice DV 59,90 DM	Syndicate DV 79,90 DM	Fire & Ice EA 49,90 DM	Syndicate DV 64,90 DM
Flashback DV 69,90 DM	Task Force 1942 DA 89,90 DM	Flashback DV 64,90 DM	The Chaos E. DA 49,90 DM
Flugsim. 5.0 DV in Verb.	Terminator 2029 EA 84,90 DM	Flies Alt. on E. EA 69,90 DM	The Greatest DV 59,90 DM
Form. IGP DA 89,90 DM	-Oper. Source EA 49,90 DM	Form. IGP DV 64,90 DM	The Lost Vik. DA 64,90 DM
Front Page EA 69,90 DM	Rampage EA in Verb.	Form. I Champ. ?? in Verb.	The Perf. Gen. DV 74,90 DM
Freddy Pharkas DV 69,90 DM	Tornado DA 79,90 DM	G 2 ?? in Verb.	-Data DA 44,90 DM
Global Conq. DA 89,90 DM	Transactica DV 59,90 DM	Game of Life DA 59,90 DM	Transactica DV 59,90 DM
Global Eff. DA 69,90 DM	Ultima 7 DV 89,90 DM	Global Gladiators DV 59,90 DM	Traps S. Treas. DA 64,90 DM
Goblins 2 DV 74,90 DM	Ultima 7/2 DA 74,90 DM	Goal DV 59,90 DM	War in the Gulf DV 59,90 DM
Gunsip 2000 DA 84,90 DM	Ultima Underw. DA 69,90 DM	Goblins 2 EA 54,90 DM	Waxworks DV 59,90 DM
-Scenario DV 59,90 DM	Ultima Uw. 2 DA 74,90 DM	Goblins 2 DV 69,90 DM	Waxes Voy. DV 69,90 DM
Hannibal DV 79,90 DM	Wallstreet Man. DV 79,90 DM	Graham Taylor DA 54,90 DM	Wiz Kid DV 49,90 DM
Hardball 3 EA 69,90 DM	Wing C. 2+Spec DV 49,90 DM	Gunsip 2000 DV 69,90 DM	Wizkid 7 DV in Verb.
Harrier Assault DA 84,90 DM	-Sp. Op. 1+2 zusa DA 64,90 DM	Hannibal DV 64,90 DM	WWF Wrestling DA 64,90 DM
Harrier Jump. DV 89,90 DM	Academy DV 89,90 DM	Hook DA 49,90 DM	WWF Eur. Ramp. DA 64,90 DM
Hattrick DV 79,90 DM	Wizardry 7 DV 89,90 DM	Hot Numbers DV 39,90 DM	Yo. Joe! DA 59,90 DM
JOYSTICKS GRAVIS PC JOYSTICKS THRUSTMASTER PC	WWF Wrestling DA 69,90 DM	JOYSTICKS GRAVIS AMIGA	
Analogue 69,90 DM	WWF Eur. Ramp. DA 84,90 DM	139,90 DM	Switch 64,90 DM
Limited Edition Clear 74,90 DM	X-Wing DA 44,90 DM	229,90 DM	Switch Clear 69,90 DM
Analogue Pro 79,90 DM	Xenobots DA 74,90 DM	449,90 DM	Gamepad 44,90 DM
	Zool DA 49,90 DM		

139,90 DM 229,90 DM 449,90 DM
2.0 Deluxe
Pro DE Mils.
16 ASP

DV=DT. VERS. DA=DT. ANL. EA=ENGL. ANL. ??=N.N. BEKANNT
Titel mit * hinter dem Preis waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen.
Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr (3,- DM).
Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

1 Die heißesten Spiele frei Haus!

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



10% PREISVORTEIL IM ABO!

Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2 Die Baseballmütze geschenkt!



DEIN SUPER-GESCHENK

Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

Die POWER PLAY Mitmachkarte

Die Redaktion hat ein paar Fragen an Euch – bitte macht mit – Eure Meinung ist uns wichtig!
Folgende Artikel der Ausgabe haben mir besonders gefallen:

1. _____ Seite _____
2. _____ Seite _____
3. _____ Seite _____

Welcher Artikel hat Dir optisch am besten gefallen?

Folgendes hat mir an dieser Ausgabe NICHT gefallen:

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Bitte auf der Rückseite die Hitparadenfragen beantworten und Eure Adresse mit der neuen Postleitzahl nicht vergessen. Schummeln haben übrigens keine Chance! Sie werden eiskalt aussortiert!

3 Mit der Abo-Karte alles



WEG MIT DER KARTE!!

Mahama für einen guten Klang. Beide Karten sind zu einer einzigen Latte anderer Karten kompatibel. Im Angebot sind der Großvater AdLib, Sound Blaster und natürlich alle MediaVision-Karten bis zur Pro Audio Spectrum 16. Beide Karten werden mit einem Mageraufbot an Software geliefert: So schloß man sich, das *Dinosaur Adventure* – ein Dinospiel der Extraklasse – dem Herzen ans Herz zu legen. Ansonsten finden sich nur die nächsten Treiber im Paket, zum Befangenen Spielen aber durchaus ausreichend. cd

Info:	Wave-Serie
Hersteller:	Mediavision / Logi GmbH München
Preis:	Pro Audio Basic ca. 150 Mark Logitech ca. 250 Mark

Fazit:

16-Bit zum Sparpreis – 8-Bit-Karten können damit endgültig abdanken.

Video Overlay

Seit kurzem macht Fast Electronic gemeinsame Sache mit Billig-Großanbieter Escom aus Heppenheim. Die Frucht der Zusammenarbeit, die Power Video Professional: Zu einem Preis von knapp 1000 Mark verfügt sie über Features, von denen andere Karten dieser Preisklasse nur träumen können: Neben zwei Videoeingängen befindet sich auf der Karte ein Videoausgang sowie ein Stereoein- und -ausgang. Auf dem Board ist weiterhin ein Fernsehempfänger mit Kabeltuner integriert. Besonders fruchtbar war Escoms Anforderung, der Anwender müsse mit der Karte auf einfachem Weg zu an-

sehnlichen Resultaten gelangen. So ist es über einen Videoausgang auf der Karte sowie die ebenfalls von Fast stammende Software Escom Powerstudio erstmals mit einer Low-Cost-Karte möglich, Videos auf Kassette ohne Aufwand mit digitalen Grafiken oder Videosequenzen zu mischen oder zu überlagern. Auch Effekte wie Farbreduktion oder verschiedene Überblendtechniken lassen sich mit der Karte ohne Probleme erzielen. Die Bedienung der Software ist dabei bewußt einfach und anwenderfreundlich gehalten und dürfte damit auch von Laien schnell erlernbar sein. cd

Om Mani Padme Hum



Ganz entspannt im Hier und Jetzt dank Digital Love

Extravagante Multimedia-Software aus dem Hause Software Toolworks. Gestreßte Computerfreaks dürfen mit dem CD-ROM Programm *Digital Love* ins Meditations-Nirvana abheben. Die volle Dröhnung gibt sich der New-Age-Juzzi in Kombination mit der mitgelieferten Musik-CD. Je nachdem welches Körperteil

von Euch Erholung braucht, wählt Ihr einen von sechs Meditations-Chakras aus und zieht Euch dazu die entsprechende Computergrafik rein. Sobald das fertige Programm in der Redaktion materialisiert, wird Kollege Gollert in Trance versetzt und berichtet dann exklusiv aus dem Hyperraum. vw

POWER PLAY-Abo-Karte

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im Voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

- ☐ jährlich (69,60 DM) ☐ halbjährlich (34,80 DM)
☐ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wirkung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Auslieferung der Widerrischeintragung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Y10054

Antwortkarte



POWER PLAY
Abonnement-Service
D-74168 Neckarsulm

80 Pf
 Briefmarke
 drauf – und ab!

1 Die heißeste

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

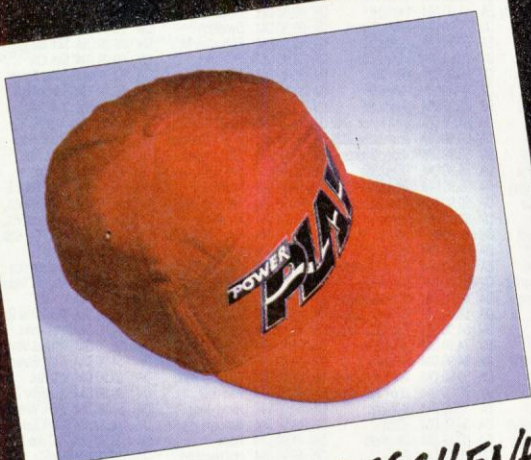
Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!

Die neueste Spiele-Soft- und
 Gründlich u

Die stö
 für die schwier

2 Die Baseball



DEIN SUPER-GESCHENK

Ich besitze folgendes Lieblingscomputer- oder Videospielsystem (bitte nur eins angeben):

Folgende drei Spiele gefallen mir auf oben genannten System zur Zeit am besten:

1. _____
2. _____
3. _____

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt & Technik Verlag AG
Postfach 1304

D-85531 Haar

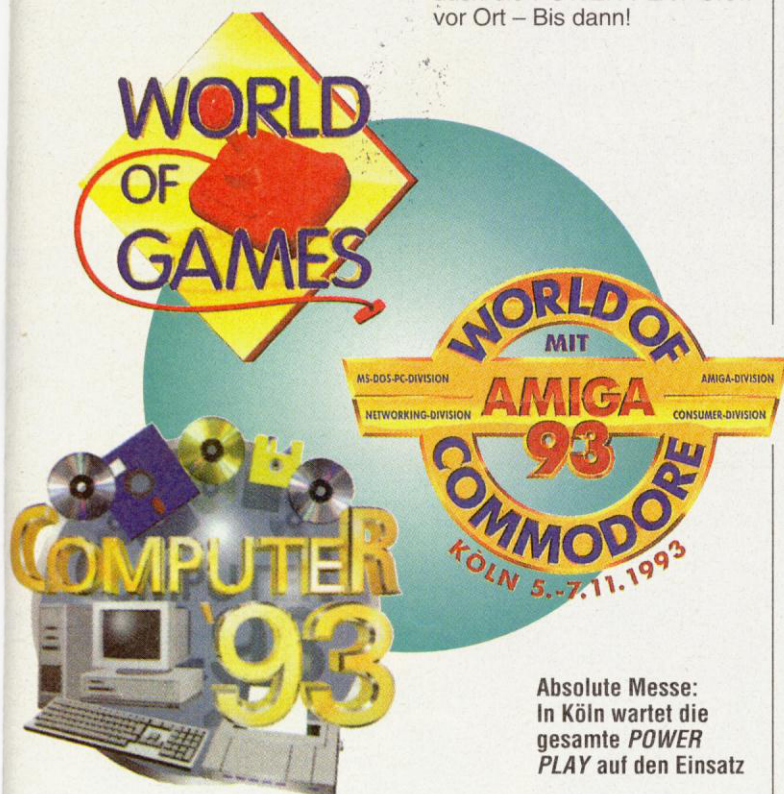
Briefmarke
 drauf –
 und ab damit!

Kinderlein kommet

Das Herz aller Computerspieler dürfte in der Zeit vom 5. bis 7. November in Köln schlagen. An diesem denkwürdigen Wochenende findet in der neu erbauten Halle 11 des Messegeländes die **Computer 93** statt. Gleich drei Fachmessen buhlen dort um die Gunst des Konsumenten. Neben der namengebenden Computer 93, auf der so ziemlich alles an brandaktueller Hardware vorgestellt wird,

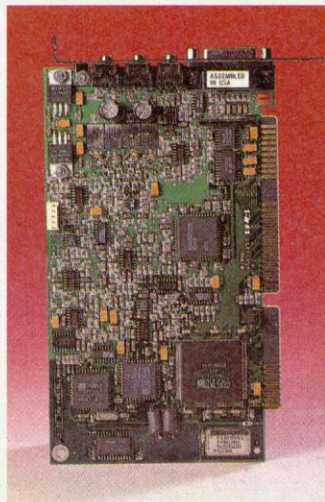
was der Markt hergibt, wird der Amiga-Freak auf der **World of Commodore mit Amiga 93** fürstlich bedient.

Besonders interessant ist natürlich die nagelneue **World of Games**. Hier könnt Ihr Euch umfassend über die Unterhaltungs- und Spieletrends der Wintersaison informieren, namhaften Entwicklern die Hände schütteln und sicher so manches Software-Schnäppchen schlagen. Natürlich ist auch die **POWER PLAY**-Crew vor Ort – Bis dann!



Sonderangebot

Passend zum Weihnachtsgeschäft werden die Soundkarten der unteren Preisklasse nachgereicht: Von Soundkartenmeister Mediavision kommt die Pro Audio 16 Basic, die Mediavisions Soundkartenpalette preislich und technisch nach unten abrundet. Von Chipbruder Logi kommt die zweite Karte dieses Kalibers, mit dem glorreichen Namen: SoundMan Game, die bei Logi in gleiche Preisregionen vordringen soll. Bei Logi schon eine gute Tradition sind die Mediavision-Chips auf dem Board. Beide Karten sind 16-Bit-Karten, die in CD-Qualität sampeln können. Auf beiden Karten sorgt ebenfalls der legendäre OPL3-Chip von



Mediavisions neue Soundkarte macht 8-Bit-Sound überflüssig

Yamaha für einen guten Klang. Beide Karten sind zu einer ganzen Latte anderer Karten kompatibel. Im Angebot sind Großvater AdLib, Sound Blaster und natürlich alle Mediavision-Karten bis zur Pro Audio Spectrum 16. Beide Karten werden mit einem Mageraufgebot an Software geliefert: So entschloß man sich, das *Dinosaur Adventure* – ein Dinospiel der Extraklasse – dem Kunden ans Herz zu legen. Ansonsten finden sich nur die nötigsten Treiber im Paket, zum unbefangenen Spielen aber durchaus ausreichend. cd

Info:	Wave-Serie
Hersteller:	Mediavision / Logi GmbH München
Preis:	Pro Audio Basic ca. 150 Mark Logitech ca. 250 Mark

Fazit:

16-Bit zum Sparpreis – 8-Bit-Karten können damit endgültig abdanken.

Video Overlay

Seit kurzem macht Fast Electronic gemeinsame Sache mit Billig-Großanbieter Escom aus Heppenheim. Die Frucht der Zusammenarbeit, ist die Power Video Professional: Zu einem Preis von knapp 1000 Mark verfügt sie über Features, von denen andere Karten dieser Preisklasse nur träumen können: Neben zwei Videoeingängen befindet sich auf der Karte ein Videoausgang sowie ein Stereoein- und Ausgang. Auf dem Board ist weiterhin ein Fernsehempfänger mit Kabeltuner integriert. Besonders fruchtbar war Escoms Anforderung, der Anwender müsse mit der Karte auf einfachem Weg zu an-

sehnlichen Resultaten gelangen. So ist es über einen Videoausgang auf der Karte sowie die ebenfalls von Fast stammende Software Escom-Powerstudio erstmals mit einer Low-Cost-Karte möglich, Videos auf Kassette ohne Aufwand mit digitalen Grafiken oder Videosequenzen zu mischen oder zu überlagern. Auch Effekte wie Farbreduktion oder verschiedene Überblendtechniken lassen sich mit der Karte ohne Probleme erzielen. Die Bedienung der Software ist dabei bewußt einfach und anwenderfreundlich gehalten und dürfte damit auch von Laien schnell erlernbar sein. cd

Om Mani Padme Hum



Ganz entspannt im Hier und Jetzt dank *Digital Love*

Extravagante Multimedia-Software aus dem Hause Software Toolworks. Gestreßte Computerfreaks dürfen mit dem CD-ROM Programm *Digital Love* ins Meditations-Nirwana abheben. Die volle Dröhnung gibt sich der New-Age-Fuzzi in Kombination mit der mitgelieferten Musik-CD. Je nachdem welches Körperteil

von Euch Erholung braucht, wählt Ihr einen von sechs Meditations-Chakras aus und zieht Euch dazu die entsprechende Computergrafik rein. Sobald das fertige Programm in der Redaktion materialisiert, wird Kollege Gollert in Trance versetzt und berichtet dann exklusiv aus dem Hyperraum. vw



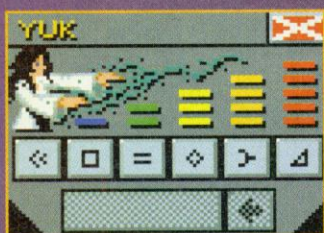
Dungeon Master 2

Der Name des Spiels ist Legende: *Dungeon Master*. Wohl kaum ein anderes Rollenspiel hat die Welt der Kerker und Verließe derart verändert und wurde so häufig nachgeahmt wie der beliebte Klassiker. Ob *Lands of Lore*, *Eye of the Beholder* oder gar *Origins* Edellabyrinth der *Ultima Underworld*, die meisten Rollenspielmacher haben sich von *Dungeon Master* inspirieren lassen. Derweil die Konkurrenz scheinbar im Fließbandverfahren ein neues Spiel nach dem anderen veröffentlichte, wurde es ruhig um die *Dungeon Master*-Designer. Seit dem *Dungeon Master*-Nachzügler *Chaos Strikes Back* und dem furiosen *Odis* hatte man von der kleinen kalifornischen Firma FTL nichts mehr gehört. Zugegeben, die meisten Spieler hatten sich an schleppende Entwicklungszeiten von FTL (bedeutet sinnigerweise "Faster than Light" – Schneller als das Licht) gewöhnt. Wartezeiten von bis zu zwei Jahren auf ein neues Abenteuer oder eine

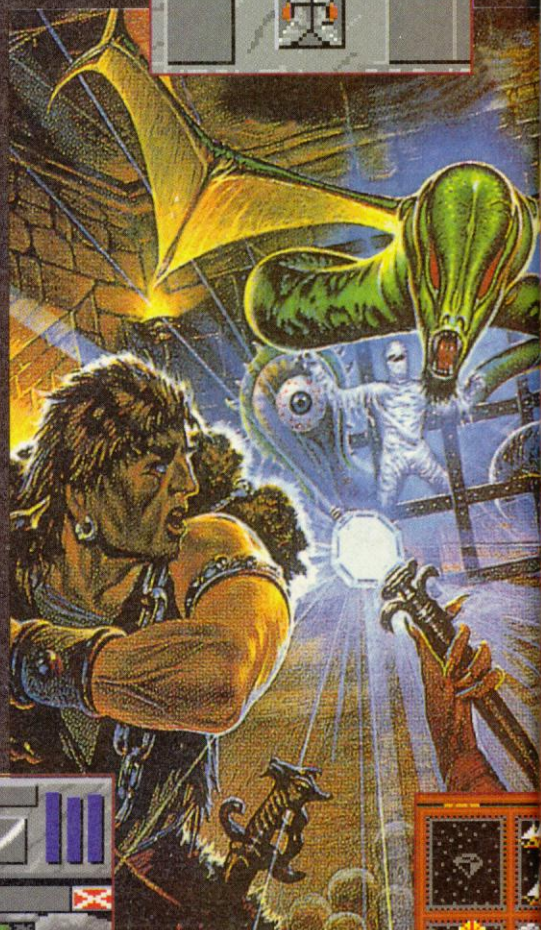
Ein Traum wird für viele Rollenspieler wahr: Nach ein paar Jährchen Wartezeit erscheint dieser Tage der Nachfolger zum Kultspiel *Dungeon Master*.

Umsetzung für ein anderes Computermittel waren keine Seltenheit – gab's doch erst Ende letzten Jahres die PC-Version von *Dungeon Master* – rund fünf Jahre nach Erscheinen der Urfassung. Um so größer war die Überraschung, als FTL in Zusammenarbeit mit

Interplay auf der diesjährigen CES-Show in Chicago *Dungeon Master 2: The Legend of Skulldeep* ankündigte. Während der Schaulplatz von *Dun-*



Statt der herkömmlichen Symbole gibt's jetzt grafische Icons für die Zaubersprüche



Neu: In *Dungeon Master 2* gibt es nicht nur eine Oberwelt, sondern auch eine ganze Reihe von Zubehörgeschäften



geon Master und *Chaos Strikes Back* "nur" ein schlichtes Gewölbe war, kommen die vier Helden, die Ihr in *Legend of Skulldeep* steuern könnt, endlich aus dem schummerigen

Keller heraus. Es gilt, nicht nur eine ganze Reihe verschiedener Labyrinth zu erforschen, sondern auch eine Oberwelt zu erkunden. Der neuen Umgebung wurde der Grafikstil entsprechend angepaßt. Zwar wurde weitestgehend das Grundprinzip von *Dungeon Master* beibehalten und mit neuen Dungeongrafiken angereichert, aber ein Scrolling à la *Ultima Underworld* wird es nicht geben. Dafür soll die umfangreiche 3-D-Welt mit einigen neuen Effekten aufgemotzt werden. Zum Beispiel ist Eure Party an der frischen Luft der Witterung wie z.B. kräftigen Regenschauern ausgesetzt. Einen Tag- und Nachtzyklus gibt es ebenso, wie dichte Nebelbänke, die die Sicht behindern. Auch die Menüs wurden grafisch frisch aufbereitet. Die Zauberformeln werden z.B. immer noch per Symbolschrift zusammengesetzt – viele der alten Zaubersprüche funktionieren noch – für jede Symbolgruppe gibt es jetzt zusätzlich eine erklärende Grafik. Eine



Stonehenge stand für diese neblige Gegend Pate

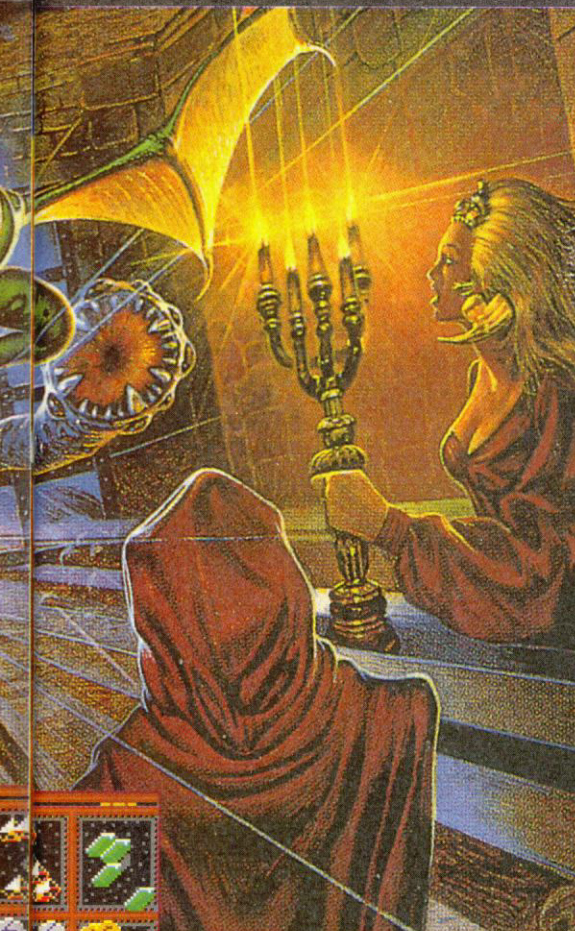


Wänden. Konsequenz will FTL das *Dungeon Master*-Prinzip verfeinern. Dies fängt bei solchen Kleinigkeiten wie dem Inventory Eurer Charaktere an. Wer von uns hat damals nicht

Verschiebbare Gegenstände (oben).
Neue Dungeons (rechts)



Ungewohnt: *Dungeon Master 2* mit kompletter Oberwelt und komfortablem Automapper.



weitere Besonderheit sind spezielle Animationen, die die Hintergrundbilder etwas auflockern: Da gibt's Springbrunnen, die vor sich hinsprudeln und flackernde Fackeln an den

Genügend Kapital ist nicht nur vonnöten, um die aus dem Oldie bekannten Türen mit Münzschlitz zu füttern, sondern für einen ausgedehnten Einkaufsbummel – es wird in *Dungeon Master 2* Zubehörshops,



darüber gemekelt, daß der Platz für Gegenstände bei *Dungeon Master* immer zu knapp bemessen war? Vor allem solche profanen Kleinigkeiten wie simple Goldmünzen benötigten wertvollen Stauraum: In *Dungeon Master 2* gibt es deswegen spezielle Geldschatullen, in denen Ihr Eure gesammelten Reichtümer, fein säuberlich nach Wert sortiert, aufbewahren dürft.



Spielerische Details in rauen Mengen: Mit der Fackel zünden wir den Kamin an

nebst passendem Personal geben! Eine weitere – für *Dungeon Master*-Verhältnisse ungewohnte – Novität: Kartenzeichnen ist dank neuem Automapping passé. FTL beschränkt sich dabei nicht auf eine "normale" Kartenhilfe, sondern bietet besondere Automap-Kits, die die Umgebung

anzeigen. Je nach Kartenset werden nicht nur die Gänge, sondern auch eventuelle Gegner, Fallen, Schatzkisten oder magische Gegenstände auf der Map zu sehen sein.

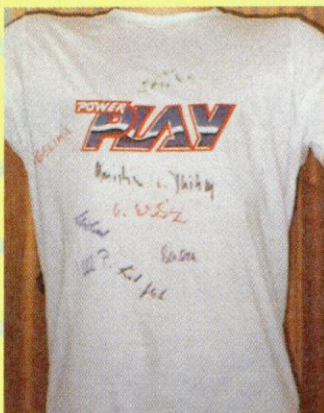
Viel Wert legen die *Dungeon Master*-Designer auf gehobene Puzzledichte und spritzige Details, die für ein 3-D-Rollenspiel recht ungewöhnlich sind. So lassen sich nun Gegenstände wie Tische und Fackelständer auf Wunsch im Raum verschieben. Türen lassen sich beispielsweise nicht nur auf-, sondern auch wieder abschließen, Schlüssel können nach Gebrauch wieder mitgenommen werden, verschwinden also nicht im Schlüsselloch, und erloschene Feuerstellen lassen sich mit einer Fackel wieder entzünden.

Unsere Bildschirmfotos stammten übrigens von einer älteren Programmversion. FTL's Grafiker basteln gerade an den 256-Farbendungeons, die im Finalspiel drin sind. mh

Name:	Dungeon Master 2: Legend of Skuldeep
Hersteller:	FTL
Genre:	Rollenspiel
Erscheint für:	PC
Erscheinungs termin:	4. Quartal 93

POWER-PLAY

Einmal mehr dürft Ihr Euch an der **POWER-PLAY**-Hitparade ergötzen. Neben den Elite-Charts der Welt, darf die Leser-hitparade, die aus Euren Einsendungen ermittelt wird, nicht fehlen. Auch wenn diesmal Eure persönlichen Favoriten nicht ganz an der Spitze stehen, braucht Ihr nicht die Köpfe hängenlassen – die nächste Hitparade kommt bestimmt. Um in der Leser-Hitparade mitzumischen, müßt Ihr nur die Mitmachkarte fachgerecht ausfüllen, frankieren und abschicken. Mit etwas Glück könnt Ihr dann Euren Namen in der **POWER PLAY** finden, denn dieser atemberaubende Anreiz winkt dem glücklichen Gewinner. Dazu kommt das legendäre **POWER-PLAY-T-Shirt**, das in streng limitierter Auflage mit den Signaturen Eurer Starredakteure glänzt. Unsere Glücksfee Sandra zieht die Gewinnerkarte unter Ausschluß des Rechtsweges. *cd*

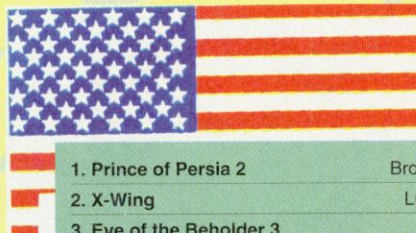


Die *New Kids on the Block* würden es auch gerne tragen – das **POWER-PLAY**-Shirt mit Originalautogrammen der Redaktions-Crew

Leserhits des Monats

Diesen Monat stellt **POWER-PLAY**-Leserin Melanie Radloff aus Leonberg die Supercharts vor. Hier kommt Melanies persönliche Hitliste:

1. Strike Commander
2. Inca
3. Wing Commander 2



- | | |
|-----------------------------------|-----------------|
| 1. Prince of Persia 2 | Broderbund |
| 2. X-Wing | LucasArts |
| 3. Eye of the Beholder 3 | SSI |
| 4. Strike Commander | Origin |
| 5. Betrayal at Krondor | Dynamix |
| 6. Space Hulk | Electronic Arts |
| 7. Alone in the Dark | Infogrames |
| 8. The 7th Guest | Virgin |
| 9. Protostar: War on the Frontier | Tunami |
| 10. Comanche: Mission Disk 1 | Novalogic |

Quelle: Babbage's, Electronic Boutique, Winner's Circle, Log-In



- | | |
|-----------------------------|-------------------|
| 1. Gunship 2000 | Microprose |
| 2. Flashback | Delphine Software |
| 3. World Class Cricket | Audiogenic |
| 4. Championship Manager '93 | Domark |
| 5. Sensible Soccer 92/93 | Renegade |
| 6. Premiere Manager | Gremlin |
| 7. Lemmings 2 | Psygnosis |
| 8. The Chaos Engine | Renegade |
| 9. Reach for the Skies | Virgin |
| 10. Desert Strike | Electronic Arts |

Quelle: Virgin Games Center, Center Soft, Leisure Soft, Log-In

Amiga

1. History Line
2. Indiana Jones 4
3. Chaos Engine
4. Civilization
5. Das schwarze Auge

Super NES

1. Starwing
2. Street Fighter 2
3. NHLPA Hockey '93
4. Jimmy Connor Tennis
5. Alien 3

MS-DOS

1. X-Wing
2. Strike Commander
3. Syndicate
4. History Line
5. Civilization

Mega Drive

1. Sonic 2
2. Global Gladiators
3. Tiny Toonx
4. NHLPA Hockey '93
5. World of Illusion

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(4)	X-Wing	LucasArts	5. Monat
2.	(3)	Strike Commander	Origin	4. Monat
3.	(5)	History Line 1914 – 1918	Blue Byte	7. Monat
4.	(4)	Civilization	Microprose	18. Monat
5.	(14)	Syndicate	Electronic Arts	2. Monat
6.	(2)	Indy 4	LucasArts	13. Monat
7.	(20)	Day of the Tentacle	LucasArts	2. Monat
8.	(6)	Monkey Island 2	LucasArts	19. Monat
9.	(9)	Lemmings 2	Psygnosis	5. Monat
10.	(–)	Das schwarze Auge	Attic	5. Monat
11.	(–)	Dune 2	Virgin	1. Monat
12.	(10)	Formula One Grand Prix	Microprose	10. Monat
13.	(11)	Eishockey Manager	Software 2000	3. Monat
14.	(–)	Flashback	Delphin Software	1. Monat
15.	(15)	Chaos Engine	Renegade	3. Monat
16.	(8)	Bundesliga Manager Pro	Software 2000	21. Monat
17.	(–)	Aces of the Pacific	Dynamics	3. Monat
18.	(13)	Sensible Soccer	Renegade	11. Monat
19.	(–)	Space Quest 5	Sierra	3. Monat
20.	(7)	Comanche	Novalogic	7. Monat

Kostenlose Software

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt -
vergleichen Sie selbst!

AMIGA

HARDWARE AMIGA

Joysticks

Competition Pro

Mini, schwarz, inkl. 3,5"Box	24,99
Mini, transparent, inkl. Box	29,99
Mini, Sp. Edition, inkl. Box	29,99
Star Mini, trans.blau, inkl. Box	34,99
Standard, schwarz	23,99
Standard, transparent	24,99
Standard, Special Edition	24,99
Star, transparent blau	34,99

Konix

Speedking Standard	22,99
Speedking Dauerfeuer	25,99

Diskettenlaufwerke

intern:

A-500 / A-600 (Citizen)	139,99
A-2000 (Chinon SZ 354)	139,99

extern:

Teac oder Sony	139,99
----------------	--------

Speichererweiterungen

512 KB mit Uhr abschaltbar	62,99
2 MB mit Uhr abschaltbar inklusive Gary Adapter	269,99

Zubehör

Kickstart Umschaltplatine mit Rom 2.XX	109,99
Virus-Control 4.0 deutsche Version von MSPI	69,99
Viruskiller	9,99

HARDWARE IBM/PC

Joysticks

Konix

Speedking Standard analog	36,99
Speedking Dauerfeuer	25,99

Competition Pro

Mini, transparent, inkl. Box	58,99
Manix Deck, grau	69,99
Pro Star A/D Game Card	78,99
Standard, transparent	58,99

Thrustmaster

Flight Control	159,99
Weapon Control Mark 2	229,99
Ruder Pedals	239,99

Gravis

Analog Pro 5 Feuerknöpfe	79,99
Gravis schwarz	74,99
Gravis transparent	84,99
Gravis Game Pad	48,99
Gravis Eliminator Game Card	69,99

Soundkarten

Creativ Labs

Soundblaster Pro 2.0 deLuxe	159,99
Soundblaster Pro deLuxe	299,99
Soundblaster SB 16	369,99
Soundblaster ASP 16	469,99
Wave - Blaster zur ASP 16	389,99

CD-ROM

Matsushita CR-562	499,99
Doublespeed/Multisession/anschlußfertig (Als Controller Soundblaster Pro deLuxe oder ASP 16 erforderlich)	

AMIGA CD 32

Jurassic Park (Okt./Nov.)	A 59,99*
Pinball Fantasies (Oktober)	A 59,99*
Sensible Soccer (Okt./Nov.)	A 59,99*
Soccer Kid (Januar/Febr. '94)	A 59,99*
Zool (Okt./Nov.)	A 52,99*

1869	V 61,99
Alien 3	A 44,99*
Alien Breed 2	A 44,99*
Anstoss	V 62,99*
Apocalypse	A 44,99*
A-320 Airbus America	A 79,99
A Train	V 74,99
A-Train Construction Set	V 36,99
Ballistic Diplomacy	V 33,99
BattleTeam (Battle Isle+Data)	V 64,99
Battle Isle Datadisk 2	A 46,99
Bazooka Sue	V 78,99*
Blastar	A 46,99
Body Blows	A 44,99
Body Blows Galactic	A 46,99*
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V 61,99
Burntime	V 62,99
Combat Air Patrol (C.A.P.)	A 59,99*
Chaos Engine	A 46,99
Civilization	V 68,99
Creepers	A 46,99*
Das schwarze Auge 1 MB	V 69,99
Daughter of Serpents	V 72,99*
Delivery Agent	V 33,99
Der Patrizier	V 64,99
Die Siedler	V 78,99*
Dogfight	A 62,99
Dune 2 - Battle for Arrakis	V 52,99
Eishockey Manager	V 69,99
Elysium	V 62,99*
Eye of the Beholder 2	V 79,99
F 17 Challenge	A 24,99
F 117 A Nighthawk	A 62,99*
Flashback	V 56,99
Formula One Grand Prix	A 69,99
Global Gladiators	A 46,99
Goal!	A 49,99
Gunship 2000	A 61,99
Hattrick!	V 62,99*
Hired Guns	A 59,99*
Lords of Power	A 79,99
Indiana Jones IV	V 49,99
Ishar 2	V 49,99
Jurassic Park	V 56,99*
Kings of Adventure	A 64,99
Lemmings 2	A 59,99
Lionheart	V 52,99
Lords of Power	A 72,99*
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, Perfect General)	
Lothar Matthäus Fußball	V 56,99
Lotus Compilation (1, 2, 3)	A 54,99
Mad News	V 62,99*
Monkey Island 2	V 79,99
Mortal Kombat	A 52,99*
Overdrive	A 46,99*
Penthouse Deluxe	V 52,99*
Pinball Fantasies	A 52,99
Sim City Deluxe	A 79,99
Sim Life	V 79,99
Superfrog	A 44,99
Soccer Kid	A 59,99
Space Legends	A 64,99
Space Hulk	A 59,99
Super Hero	A 59,99*
Syndicate	A 56,99
The Lost Vikings	V 64,99
Transarctica	V 52,99
Traps 'n Treasures	A 59,99
Turrican 3	A 56,99*
Uridium 2	A 59,99*
Whale's Voyage	V 59,99
Worlds of Legend	E 46,99
Yo! Joe!	A 46,99
Zero	A 59,99*
Zool 2	A 46,99*

AMIGA 1200 / 4000

Anstoss	V 64,99*
Alien Breed 2	A 52,99*
Body Blows Galactic	A 52,99*
Burntime	V 62,99*
Hattrick!	V 62,99*
Ishar 2	V 59,99
Jurassic Park	V 56,99*
Kings Quest 6	A ???
Sim Life	V 76,99
Transarctica	A 52,99
Wing Commander 1	A 59,99*
Whales's Voyage	V 59,99
Zool 2	A 46,99*

IBM/PC

Aces of the Pacific	A 59,99
Aces of the Pacific Miss. Disk	A 29,99
Aces over Europe	E 79,99
Alien Breed	A 52,99*
Anstoss	V 62,99*
Archer McLean Pool Billard	A 59,99
Battle Team (Battle Isle+Data)	V 72,99
Battle Isle Datadisk 2	A 49,99
Bazooka Sue	V 78,99*
Betrayal at Krondor	V 78,99
Body Blows	A 52,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V 62,99
Burning Steel	V 74,99
Burning Steel Datadisk 1 AiA	V 34,99
Burning Steel Datadisk 2 SiA	V 34,99
Burntime	V 74,99
Civilization	V 89,99
Chess Maniac 5 Billion and 1	V 89,99*
Clash of Steel	E 69,99
Comanche incl. Data Disk 1	V 119,99
Cyber Race	V 78,99*
Day of Tacticle (Man.Mans.2)	V 82,99
Der Patrizier	V 79,99
Dune 2	V 59,99
Eight Ball Deluxe	A 64,99
Eishockey Manager	V 74,99
Empire Deluxe	E 77,99
Eye of the Beholder 3	V 74,99
Fields of Glory	A 89,99
Flashback	V 63,99
Flugsimulator 5.0	V 139,99*
Fire and Ice	A 52,99*
Forgotten Castle	V 78,99*
Formula One Grand Prix	A 84,99
Freddy Pharkas	V 62,99
Goal!	A 56,99*
Hattrick!	V 79,99*
Heartlight	A 39,99
Hired Guns	A 77,99*
History Line 1914-1918	V 64,99
Indiana Jones 4	V 79,99
Inca	A 89,99
Ishar 2	V 59,99
Jurassic Park	V 62,99*
Kasparov's Gambit	A 78,99
Lands of Lore	V 62,99
Lemmings 2	A 79,99
Links 386 Pro	A 87,99
Links 386 Pro SVGA Data je	E 39,99
Lords of Power	A 78,99*
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, Perfect General)	
Lothar Matthäus Fußball	V 62,99*
Mad News	V 79,99*
MiG- 29 (Falcon 3.0 Miss.Disk)	A 52,99*
Might & Magic 5	V 82,99
Mortal Kombat	A 58,99*
NFL Coaches Club Football	A 78,99*
NHL Hockey	A 78,99
Pacific Strike	A 82,99*
Patriot	A 79,99
Penthouse Deluxe	V 52,99*
Pinball Dreams	A 56,99
Prince of Persia 2	A 64,99
Privateer	A 82,99
Privateer Speech Acc. Pack	A 36,99
Protostar	V 69,99
Red Baron + Miss.Disk	V 79,99
Return of Phantom	V 88,99*
Railroad Tycoon Deluxe	A 78,99
Seal Team	A 78,99
Seven Cities of Gold	E 62,99
Silver Seed	A 36,99
Sensible Soccer 92/93	A 54,99
Shadow Caster	A 78,99
Space Legends	A 68,99
Starlord	A 88,99*
Strike Comm.+Speech Pack	A 111,99
Strike Comm. Tactical Op.1	A 36,99
Subwar 2050	A ???
Syndicate	A 74,99
Take a Break (Windows)	E 64,99
The 7th Guest CD ROM	A 129,99
Tornado	A 78,99
Ultima 7 Teil 2 : Serpent Isle	A 79,99
Ultima Underworld 2	A 72,99
Ultima Underworld 1 & 2 CD	A 86,99
V for Victory 3	A 79,99*
V for Victory 4	E 66,99
Wall Street Manager	V 74,99
Warlords 2	E 78,99
W.C. 2 + Speech A. Pack	A 64,99
W.C. 2 Sp. Operations 1 + 2	A 44,99
Wizardry 7	V 86,99
X - Wing	A 78,99
X Wing Mission	A 39,99
Yo! Joe!	A 59,99
Zeppelin-Giants of the Sky	V 76,99*

Versand 99

Versand 99 GmbH
Jülicher Straße 53-55
52249 Eschweiler

Tel. 02403 / 21188
Fax 02403 / 35351

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. V bedeutet komplett deutsche Version. Alle anderen Spiele werden mit eine deutschen Anleitung A geliefert (E=englische Anleitung). Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit *gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 9,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Bei Vorkasse per Scheck oder Überweisung bitte Spielepreis zzgl. DM 6,50. Überweisungen auf bitte das Konto Nr.: 1217884 bei der Sparkasse Aachen -Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Eurochecks). Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich unsere neuesten Preislisen** an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarezubehör. **Irrtum und Preisänderungen** vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

Preishammer

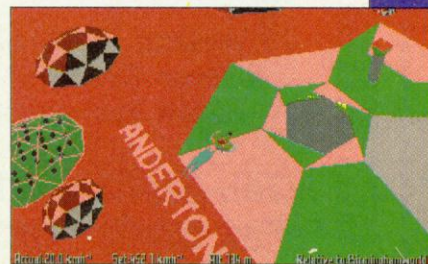
Hannibal AMIGA
DM 59,99

History Line 1914-18
AMIGA DM 64,99

Pirates Gold Deutsch
IBM/PC DM 87,99

Street Fighter 2
IBM/PC DM 58,99

Man schreibt das Jahr 1984, die Computerspielszene erwächst langsam den Kinderschuhen, 8-Bit-Systeme gelten als das Non-



plusultra. Zu dieser denkwürdigen Zeit kommt ein Spiel namens *Elite* für den BBC-Micro auf den Markt. Der BBC-Micro basierte auf der damaligen britischen Computer-Fernsehreihe und war demnach in Deutschland so gut wie nicht vorhanden. *Elite* wurde hier erst in den folgenden zwei Jahren, dank einer Spectrum- und späteren C-64-Umsetzung bekannt. Der *Elite*-Schöpfer David Braben und sein Kumpel Ian Bell hätten 1984 jeden ausgelacht, der ihrem Spiel den späteren Kultstatus prophezeien wollte, doch innerhalb der nächsten Jahre wurde aus dem "Spiel" *Elite* ein Phänomen, aus David Braben ein Kultprogrammierer. Sämtliche *Elite*-Spieler, und fast jeder Computerbesitzer gehörte dazu, litten mindestens 6 Monate unter akutem Schlafmangel und träumten selbst während den wenigen Schlummerminuten von Galaxien, Hyperspace-Jumps und Thargoiden.

Voller Tatendrang stürzte sich David Braben schon 1984 auf einen Nachfolger, sah jedoch alsbald ein, daß die damalige Computertechnik nicht mal ansatzweise mit seinen gewünschten Grafik- und Spielanforderungen kooperieren wollte. Warten auf bessere und schnellere Rechner war angesagt, zwischendurch entwickelte Braben noch die bei-

Nimm 2

POWERPLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT

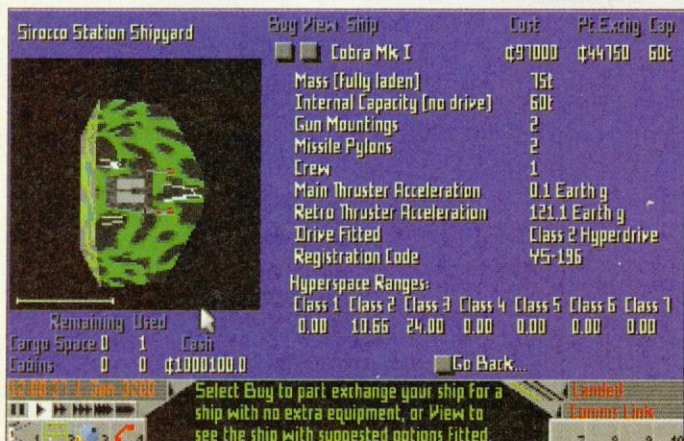


Braben bringt ihn auf unsere Monitore: Space – The final Frontier

FRONTIER Elite 2



Rechts: Das dicke Schiff im Vordergrund kann auch von uns geflogen werden. Im Hintergrund sieht Ihr die gute, alte Lave-Station und die rötlichen Überbleibsel einer Hyperraum-Wolke.



den und die verschiedensten Firmen, die als Hersteller gehandelt wurden. Endlich ist es soweit: *Frontier: Elite 2* ist endgültig fertig und, kaum zu glauben, es wird dieser Tage veröffentlicht.

Elite 2 beamt Euch erneut in die Zukunft und beginnt dort, wo das Original-*Elite* aufhört, im Jahre 3200 nach Christi Geburt. Die Galaxis wird von zwei Mächten beherrscht – ein Teil wird von der Föderation, der andere vom Imperium kontrolliert. Diese beiden Organisationen unterscheiden sich sowohl in Struktur als auch in ihrer Organisation und Zielsetzung heftig voneinander. Während die Föderation einer heutigen marktwirtschaftlichen Staatsform ähnlich ist, läßt sich das Imperium am ehesten mit dem Machtapparat des alten Roms vergleichen. Und wie das Leben so spielt, können sich diese beiden galaktischen Organisationen nicht besonders gut leiden und stecken bis zu Hals in einem kalten Krieg, der an den der beiden vergangenen terrestrischen Supermächte USA und Sowjetunion erinnert.

In diesen harten Zeiten werdet Ihr in der Rolle eines jungen Piloten irgendwo im Nirgendwo ausgesetzt. Ihr seid



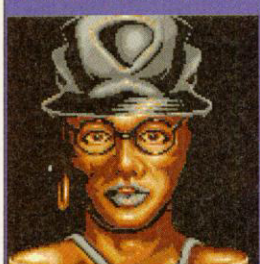
Nur in der PC-Variante werden Raumschiffe und galaktische Nebel mit Texturen versehen



den netten 3-D-Ballereien *Zarch/Virus* und *Conqueror*. 1988 begann Braben endlich mit dem Nachfolger zu *Elite*. Es folgten Unmengen an Erscheinungsterminen, die regelmäßig verschoben wur-

der Nachkomme des legendären Commander Jameson, dem Helden der Raumfahrerelite und habt von diesem, eurem Opa, ein fetziges kleines Schiff und ein paar Credits geerbt. Anfangs habt Ihr die

Sirocco Station Bulletin Board



Remaining Used
Cargo Space 3 1 Cash
Credits 0 0 100.0
Please choose advertisement. Direct link
will be made with advertiser.

- SHIP REQUIRED:** Payment of 0.225 for a ship to take a small package to the Luyten 109-6 system.
- 0.500 REWARD:** For useful information on Angela Lopez from the Struve 2390 system.
- WANTED:** Nerve Gas. Will pay 0.3243.6 per tonne.
- FEELING GENEROUS:** Then give as much as you can to Guardians of the Free Spirit - Lighten your soul and your wallet! All gifts gratefully received.

More...

Please choose advertisement. Direct link
will be made with advertiser.

Landed
Comma Link

Blueboxing: Jede Station verfügt über ein fetziges Bulletinboard

Wahl zwischen drei Schauplätzen, von denen Ihr Eure Raumfahrerkarriere starten wollt. Patrioten dürfen im heimischen Sonnensystem beginnen, alte *Elite*-Veteranen dürfen sich an einer vertrauten und weltbekannten Weltraumstation erfreuen: "Lave".

Frontier bietet ein klares Ziel, aber keine Taktik: Auf dem Weg zum Rang *Elite* erforscht Ihr die Galaxis und könnt zu diesem Zweck tun, was Euch beliebt. Das *Frontier*-Universum ist dabei um einiges umfangreicher als das des Originals. Hobby-Astronom Braben ließ es sich dieses Mal nicht nehmen, das Spielfeld in unserer Galaxie, der Milchstraße, anzusiedeln. Alle Sterne dürfen vom Spieler, genug Lebenszeit vorausgesetzt, besucht werden. So findet sich in *Frontier* unser Sonnensystem im Originalmaßstab und genau recherchierter Planeten-ausstattung wieder. Die überwiegende Menge der anderen Sterne entsprechen ebenfalls der Realität, die dazugehörigen Planetensysteme entstammen hingegen Brabens Phantasie, sind dabei jedoch so angeordnet, wie sie real existieren könnten. Auf diverse Erscheinungen, deren Existenz oder Funktionstüchtigkeit bis heute nicht gänzlich geklärt ist, wurde

dabei verzichtet. So werden wir glücklicherweise nicht mit schwarzen Löchern, den Gravitationsgiganten schlechthin, oder aggressiven Pulsaren und Supernovä konfrontiert.

In dieser unvorstellbar großen Umgebung betätigt Ihr Euch wie im Original-*Elite* wahlweise als interplanetarischer Händler, Piratenjäger, galaktischer Bergmann oder als Pirat in eigener Sache. Allerdings stehen Euch in *Frontier* von Anfang an Unmengen Missionen zur Verfügung. Vom Transport kleiner Päckchen zu bestimmten Orten über Passagierbeförderungen bis hin zu Mordaufträgen bietet *Frontier* mehr als 60 Missionsarten, die je nach Gefahrenstufe entlohnt werden. Bevor Ihr Euch jedoch einen Auftrag aussucht, der übrigens über ein Bulletinboard angeboten wird, nehmt Ihr Kontakt mit dem Auftragge-



Per Knopfdruck darf auf Außenansicht Eures Raumers umgeschaltet werden



THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND

TEL.: 0561/2 44 53 FAX: 0561/28 50 97

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

PC 3,5" Amiga	PC 3,5" Amiga	PC 3,5" Amiga
7th Guest (CD-ROM) 114,- D	Heimfall 34,- D	Rex Nebula 39,- H
Abandoned Places 2 74,- D	Inca 78,- D	Ringworld Revenge 66,- H
Alone in the Dark 84,- D	Indiana Jones 3 78,- D	Rome AD 92 66,- H
Arabian Nights 78,- D	Indiana Jones 4 78,- D	Secret Monkey Island 78,- D
B.A.T. 2 60,- D	Jonathan 74,- D	Shadow of the Comet 78,- D
Bards Tale Constr. 60,- H	Kathedrale 25,- D	Shadowlands 34,- D
Bazooka Sue 75,- D	KGB 39,- H	Sherlock Holmes 74,- D
Betrayal at Rindor 74,- D	Kings Quest 6 72,- D	Space Hulk 79,- H
Captain 78,- H	Kings Quest 7 78,- H	Space Qu.I-4 Comp 79,- E
Cruise La.Corse 60,- D	Lands of Lore DV * 57,- D	Space Quest 5 62,- D
Crusaders of Dark 84,- D	Laura Bow 2 66,- D	Star Trek 78,- D
Curse of Enchantia 60,- H	Legends of Arkania 66,- D	The Krystal 27,- H
D-Generation 42,- H	Les Planes Lost LA 34,- D	Ultima 5 39,- E
Dark Queen a.Krym 39,- E	Lord of the Rings 64,- H	Ultima 6 78,- D
Darklands 49,- D	Lord of the Ring 2 64,- H	Ultima 7 42,- H
Darkseed I.S 78,- D	Lost in Time 66,- D	Ultima 7.2 SerpIs 78,- H
Die Schöne u.Biest 75,- D	Lost Secel of Rain 66,- D	Ultima Silver Seed 42,- H
Dune 2 58,- D	Lure of Tempres 34,- D	Ultima Trilogy 2 72,- H
Dungeon Master 66,- D	Maniac Mansion 2 81,- D	Ultima Underworld 69,- H
Elvira 2 Jaws of C 45,- D	Might and Magic 3 78,- D	Ultima Underw. 2 69,- H
Eye of Beholder 1 79,- D	Might and Magic 4 78,- D	Unlimited Adventure 60,- E
Eye of Beholder 2 74,- D	Might and Magic 5 81,- D	Wastewar 59,- D
Eye of Beh 3 Drsch 74,- D	Monkey Island 2 74,- D	Wen 84,- D
Flashback 64,- D	Pakistani Quest 3 67,- H	Whales Voyage 69,- D
Forgotten Castle 78,- D	Prophecy 78,- D	Wily Beamish 66,- H
Freddy Pharkas DV 59,- D	Prophecy of Shadow 62,- D	Worlds of Legend 49,- E
Gateway 2 60,- E	Quest for Glory 3 87,- D	
Goblins 2 84,- D	Return a.Phantom 87,- D	

ACTION/ARCADE

Allegory 28,- H	Fire And Ice 54,- H	Robocop 3 60,- H
Allegory 3 47,- H	First Samurai 54,- H	Sinbad a Thra.Fak 15,- H
Allegory 4 47,- H	Gravity Force 24,- H	Slingshotter 19,- H
Allegory 5 47,- H	HQI 53,- H	Speedball 2 25,- E
Allegory 6 47,- H	Human Race Scandal 54,- D	Steel Empire 66,- H
Allegory 7 47,- H	Humans 48,- H	Street Fighter 2 59,- H
Allegory 8 47,- H	Juassic Park 60,- H	Superfrog 48,- H
Allegory 9 47,- H	Leemings 2 74,- H	Take a Break Pink. 66,- D
Allegory 10 47,- H	Line Heart 52,- H	Tearaway Tonsils 29,- H
Allegory 11 47,- H	The Lost Viking 75,- D	Terminator 2 62,- H
Allegory 12 47,- H	McDonald Land 54,- H	Terms 48,- H
Allegory 13 47,- H	Morph 49,- H	Traps a Treasures 60,- H
Allegory 14 47,- H	One step beyond 47,- H	Trills 44,- H
Allegory 15 47,- H	P.P.Hammer 25,- H	Turrican 3 59,- H
Allegory 16 47,- H	Pinball Dreams 48,- H	UGH 1 54,- H
Allegory 17 47,- H	Pinball Fantasies 57,- H	Urdum 59,- H
Allegory 18 47,- H	Pinball Wizard 18,- H	Walker 57,- H
Allegory 19 47,- H	Popul. a.Promis.Land 39,- H	Wrestling 2 66,- H
Allegory 20 47,- H	Prince of Persia 2 66,- H	Xenobots 69,- H
Allegory 21 47,- H	Project X 27,- H	Yol' Joel 59,- H
Allegory 22 47,- H	Puffy 48,- H	Zoo 2 42,- H
Allegory 23 47,- H	Risky Woods 60,- H	

SONSTIGES/ZUBEHÖR

10 Inevit. Story 78,- H	Games - Winter Cha 66,- H	NFL Coach CJ.Forth 78,- H
3D Construct. 2.0 119,- D	Global Gladiators 52,- H	NHL Hockey * 77,- H
40 Sports Boxing 25,- H	Goal! 55,- H	Nigel Mansell WC 39,- H
Amos 65,- D	Grand Prix unlimited 39,- H	Penthouse Hot Numb 33,- D
A.McLenns Pool Bi 60,- H	Greatest Comp. 40,- D	PGA Tour Golf Plus 66,- H
Award Winners 59,- H	Hardball 3 66,- E	Scorps 38,- H
Bills Tomato Game 54,- H	Hatrick! 30,- D	Premier Manager 35,- H
Bonus Brothers 1 54,- H	Hyperspeed 67,- H	Road Rash 54,- H
Bonus Brothers 2 39,- D	Inten-Open Golf 61,- H	Sensi.Soccer 92/93 54,- H
Castles a.Dr.Brain 39,- D	Jaguar XJ 220 72,- H	Skat 92 60,- D
Cheat'Em up 4.0 32,- D	Jordan in Flight 65,- H	
Chess Manic 5 Bill 85,- D	Links 386 Pro 90,- H	
Coco Beat 22,- H	Mani Pro (386) 39,- H	
Crazy Cars 29,- H	Firestone 36,- H	
Daily Gov.Golf Pok 29,- H	Lothar Mathluis 63,- D	
Deluxe P.4.5 AGA 186,- D	Lotus 3 59,- H	
Dream Team Com. 66,- H	Lotus Compil.(1-3) 48,- H	
Eishockey Manager 78,- D	Manchester United 27,- H	
Fatty Bear 60,- E	Magnum 60,- H	
Football Manager 3 78,- D	NCAA Basketball 34,- H	
Formula One GP 85,- H		

STRATEGIE/SIMULATION

1869 74,- D	F 117A Nighthawk 90,- H	Realms 18,- H
1990 93er Edition 35,- D	F 15 Str. Eagle 3 84,- H	Red Baron 62,- D
A-Train 87,- D	F 17 Challenge 28,- H	-Mission Disk I 45,- E
-Construction Set 42,- D	Falcon 3.0 90,- D	Roboports 66,- H
AA - War L.L.sikes 84,- H	-Mission Disk I 54,- H	SWOT kompil.CD ROM 84,- E
Acas of T. Pacific 63,- H	-Miss.Disk 2 MIG29 54,- H	Shuttle 54,- H
-Mission Disk I 48,- E	Fields of Glory 84,- H	Singe 59,- E
	Flight of Intruder 32,- H	-Data Dogs of War 42,- E
	Flugsimulator 5.0 125,- D	Sim Ant 78,- D
Aces over Europe D * 69,- D	Global Effect 66,- H	Sim City Deluxe 78,- D
Air Warrior 90,- H	Go Simulator 78,- H	Sim Earth 84,- H
Arbus A 320 62,- D	Gunsip 2000 90,- D	Sim Life 79,- D
Arbus A 320 Amer. 80,- H	Gunsip 2000 Data 94,- H	Space Crusade 60,- H
B 17 Flying Fort. 90,- H	Hannibal 74,- D	Special Forces 39,- E
Battle Chess 4000 62,- H	Harrier Jump Jet 84,- H	Scarford 90,- H
Battle Chess 4000 62,- H	High Command 79,- E	Seigenberg Hoelm. 54,- D
Battle Chess 4000 62,- H	History Line 14-18 74,- D	Strike Commander 79,- H
Battle Chess 4000 62,- H	Incredible Machine 74,- D	Str.Com. a.Speech 112,- H
Battle Chess 4000 62,- H	Lethal Weapon 66,- H	Speech 39,- H
Battle Chess 4000 62,- H	Mad News 77,- D	-Jact.Operation 2 35,- H
Battle Chess 4000 62,- H	Mad TV 74,- D	Syndicate 74,- D
Battle Chess 4000 62,- H	Manis 39,- H	Task Force 84,- H
Battle Chess 4000 62,- H	Mega-Lo-Mania 72,- D	Theatre of War 66,- H
Battle Chess 4000 62,- H	Monopoly 75,- D	Transactica 54,- D
Battle Chess 4000 62,- H	On the Road 60,- D	V for Victory 3 81,- H
Battle Chess 4000 62,- H	Pacific Strike 79,- H	V for Victory 4 69,- E
Battle Chess 4000 62,- H	Patterson Strike back 39,- E	Viking Fields 78,- H
Battle Chess 4000 62,- H	Perfect General 74,- D	Wall Str. Manager 75,- D
Battle Chess 4000 62,- H	-Data Disk 39,- H	Warlords 2 77,- E
Battle Chess 4000 62,- H	Pirates Gold 84,- D	Waterloo 16,- D
Battle Chess 4000 62,- H	Pirates! 29,- H	Wild West World 34,- D
Battle Chess 4000 62,- H	Populous 2 69,- H	Wing Comm. Edition 79,- H
Battle Chess 4000 62,- H	Powermonger 66,- H	WC 2 a.Speech 64,- H
Battle Chess 4000 62,- H	Privateer * 79,- D	WC 2 Sp.Op I+2 zus 48,- H
Battle Chess 4000 62,- H	Protostar 71,- H	Wing Comm.Academy 61,- H
Battle Chess 4000 62,- H	Railroad Deluxe 75,- H	X-Wing 66,- E
Battle Chess 4000 62,- H	Railroad Tycoon 39,- E	X-Wing DH 79,- H
Battle Chess 4000 62,- H	Reach L.L.sikes 58,- H	-Mission Disk I 39,- E

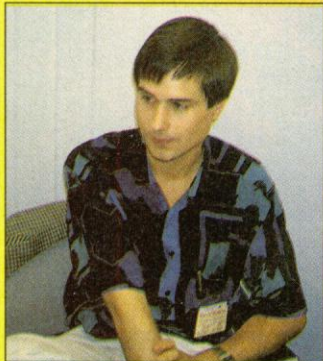
Händleranfrage erwünscht - Ladenpreise können abweichen

Schriftliche Bestellung und Abholung nach Absprache: 34121 Kassel, Ludwig-Mond-Straße 52, Tel. 0561-24453
Ladenverkauf im Bielefeld: Infodata Computer, Am Kesselbrink, Tel. 05 21-17 93 55 o. 01 72-5 20 18 68

KAMPF PREISE!

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • LUDWIG-MOND-STR.52 • 34121 KASSEL

Um Kultprogrammierer David Braben spinnen sich unzählige Legenden: Angefangen von einer Katze namens Äsop bis hin zu diversen Hochzeiten. **POWER PLAY** hat den *Elite*-Schöpfer ausgequetscht.



POWER PLAY: Eine Frage wird Dir sicherlich ohne Ende gestellt. Alle Welt schreit seit Jahren nach *Elite 2* -- warum kommt das Spiel erst jetzt auf den Markt?

Braben: Wie Du weißt, haben Ian und ich schon 1984 mit der Fortsetzung angefangen, diese aber nach einiger Zeit wieder verworfen. Erst 1988 haben wir wieder mit *Frontier* begonnen. Die meiste Zeit ging dabei natürlich für Recherchen drauf: Als fanati-

"Kein Spiel ist perfekt..."

scher Hobbyastronom habe ich ganze Bibliotheken auf den Kopf gestellt. Diese Daten wollen dann natürlich auch noch ins Programm gebaut werden. Eine weitere Herausforderung war das gänzlich neue Grafiksystem, das mir im Endeffekt, glaube ich, ganz gut gelungen ist: Es ist schnell, komplex und trotzdem sehr klein. Außerdem kommen zu den zahlreichen Problemen, die man während der Spielentwicklung ertragen muß, täglich neue Ideen, von denen man so begeistert ist, daß man sie sofort verwirklichen will. Das kostet natürlich Zeit.

POWER PLAY: Glaubst Du, daß das nun doch fertige *Frontier* endlich perfekt ist?

Braben: Oh nein. Meiner Meinung nach gibt es einfach kein perfektes Spiel. Selbst *Frontier* nicht. Auch nachdem ich mich entschieden habe, das Spiel endlich als "fertig" zu bezeichnen, fallen mir immer wieder Sachen ein, die ich ganz gerne ändern oder perfektionieren würde. Auch ärgert es mich heute manchmal, wenn mir eine brillante Idee kommt und ich sie nicht mehr ins

Spiel bringen kann. Mit der Fertigstellung von Spielen ist es, wie mit Achilles und der Schildkröte: Du kommst deinem gesteckten Ziel immer Näher, ohne es je zu erreichen.

POWER PLAY: Gibst Du dem Amiga auch in Zukunft noch eine Chance?

Braben: Natürlich. Der Amiga ist eine tolle Maschine und läßt sich gut programmieren. Allein die Raubkopierer schrecken immer mehr Hersteller ab. So empfand ich es auch diesmal als vollkommen sinnlos die *Frontier*-Disketten mit einem Kopierschutz zu versehen. Den einzigen Schutz stellen heute noch gute Handbuchabfragen dar. In *Frontier* aktiviert sich zum Beispiel nach einiger Spielzeit eine Handbuchabfrage. Wird diese richtig beantwortet, verdoppelt sich die Zeit, in der die nächste folgt. Wird sie jedoch falsch beantwortet, dreht sich der Spieß um und die nächste Abfrage kommt bereits nach der Hälfte der Zeit. So werden Spieler, die das Original gekauft haben die ganze *Frontier*-Welt erleben und Spieler, die nur eine Kopie spielen, dürfen

nur reinschnuppern und werden sich dann hoffentlich das Original kaufen.

POWER PLAY: Was nimmst Du als nächstes in Angriff?

Braben: Gänzlich neue Spiele habe ich noch nicht im Auge. Von *Elite* habe ich zur Zeit jedoch genug. Vielleicht werde ich eine kleine Ballerei oder etwas ähnliches machen. Auf jeden Fall werden noch einige Umsetzungen von *Frontier* folgen. Nach der Amiga-, ST- und PC-Version werden bestimmt noch andere Folgen, wobei jedoch noch nichts feststeht. Vielleicht können wir ja bald *Frontier* auf dem 3DO spielen, wer weiß?

POWER PLAY: Danke für das kleine Gespräch.



CD Rom 2 d 599.-
Gauntlet j 129.-
Joe Montana CD e 129.-
Landstalker e 139.-
NHLPA 94 d 119.-
Rocket Knight d 109.-
Ranger X e 119.-
Thunderhawk CDj 169.-
Sonic CDj 149.-

MEGA DRIVE

Jungle Striped 129.-
Gunstar Hero e 119.-
Mortal Kombat d 129.-
Royal Rumble e 119.-
Shining Force d 129.-
Slipstream CDj 149.-
Streetfighter 2j 169.-

Actraiser 2 j 189.-
Asterix d 119.-
Clay Fighter e 129.-
Final Set Tennis j 189.-
Jurassic Park e 139.-
Mortal Kombat e 139.-
Rock'n Roll Race 129.-
Super Turrican e/d 109.-
Suzuka 8 Hours j 189.-

SUPFAMICOM

Bomberman d 119.-
Lost Vikings d 99.-
Mario All Stars d 99.-
Mortal Kombat d 139.-
Mystic Quest d 99.-
Street 2 Turbo 169.-
Striker d 129.-

GALAXY

Mickey Mouse 2 d 79.-
Stro.Rage 2 j/d 59.-/79.-
Shinobi 2 e/d 69.-/79.-
WWF Steel Cage d 79.-

GAME GEAR

Mortal Kombat d 89.-
T2 Arcade e 69.-
Wolfchild d 79.-

Asterix d 69.-
Mario Land 2 e/d 59.-/69.-
Mystic Quest d 69.-
WWF King o.Ring e 59.-

GAMEBOY

FinFantLeg3e 79.-
Legend o.Zelda e 69.-
Mortal Kombat d 69.-

Turbo Duo e 799.-
Turbo Grafik RGB e 149.-
Akumajoe Drac. SCj 149.-
Dung Explorer 2 SCe 119.-

PC ENGINE

PC Kid 3e 119.-
Streetfighter 2j 149.-
CD Denjin CDj 119.-

Bund.man.Pro 2 79.-
Eishockeymanager 99.-
Gunship 2000 89.-
History Line 89.-
Lemmings 2 79.-
Lost Vikings 79.-
Streetfighter 2 59.-

AMIGA

Dune 2 69.-
Flashback 79.-
Gcal 69.-
Lothar Matthäus 79.-
Syndicate 79.-

Body Blows 79.-
Lands of Lore 89.-
Maniac Mansion 2 CD 119.-
Mig 29/Falcon 3.0 99.-
Pirates Gold 119.-
Rail Tycoon deluxe 109.-
Sim Farm 109.-

IBM

Aces o.Europe 99.-
Fight 5 109.-
NHL Hockey 99.-
Privateer 119.-
Shadowcaster 99.-

Telefax: 089/7698024
Inh. Galaxy Plexus GmbH
j. Jap./e. Engl./d. Deut.
Händleranfragen erwünscht
Versandkosten:
Post: 10.- DM + 3.- DM NN
Vorkasse: 10.- DM

089/7605151
089/7470689

Plinganserstr. 26 81369 München

dynamic soft

Tel: 07733/3366

AMIGA P C

A-Train (d) 82,90 95,90
B. C. Kid 53,90
Body Blows 51,90 57,90
Burntime (d) 72,90 82,90
Castle o. Dr. Brain (d) 61,90 74,90
Chaos Engine 51,90
Civilisation (d) 77,90 89,90
Comanche 90,90
Comanche Data 1 53,90
D'Day 90,90
D'Generation 55,90 59,90
Das Schw. Auge (d) 71,90 84,90
Desert Strike 59,90
Dune 2 (d) 65,90 73,90
Dynablaster 65,90 73,90
Eishockey Manag. (d) 74,90 84,90
Flashback (d) 64,90 69,90
Gunship 2000 67,90 89,90
History Line (d) 81,90 84,90
Hook (d) 59,90 73,90
Humans 51,90 55,90
Incredible Machine 69,90
Indiana Jones 4(d) 79,90 89,90
Jurassic Park i.V. i.V.
Legend of Kyran(d) 63,90 68,90
Legend of Valour (d) 81,90 82,90
Lionheart 56,90

AMIGA P C

Lost Vikings (d) 78,90 92,90
Lotus Turbo 3 53,90
Lure o. Tempres (d) 63,90 68,90
Maniac Mansion 2(d) 90,90
Monkey Island 2 (d) 75,90 82,90
Pinball Dreams 54,90 66,90
Pinball Fantasies 55,90
Pirates Gold (d) 65,90
Push Over 59,90 67,90
Risky Woods 60,90 65,90
Shadowlands 67,90 70,90
Soccer Kid 57,90
Silent Service 2 75,90 77,90
Strike Commander 87,90
Strike Com. Speech 36,90
Superfrog 53,90
Syndicate (d) 64,90 81,90
Trodgers 54,90
Wing Commander (d) 39,90
Wing Command. 2 83,90
Wing C. Academy 67,90
Wizkid 61,90 61,90
X Wing 88,90
X Wing Missions 1 44,90
X Wing Upgrade (d) i.V.
Yoe! Joe! 58,90
Zool 54,90 67,90

Versandk.: Vorkasse DM 6,00 / Nachnahme DM 9,00

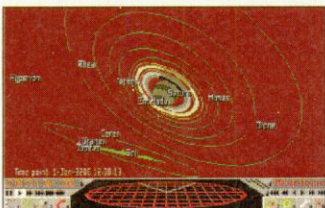
dynamic soft - Schwarzwaldstr. 2 - 78259 Ehingen

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

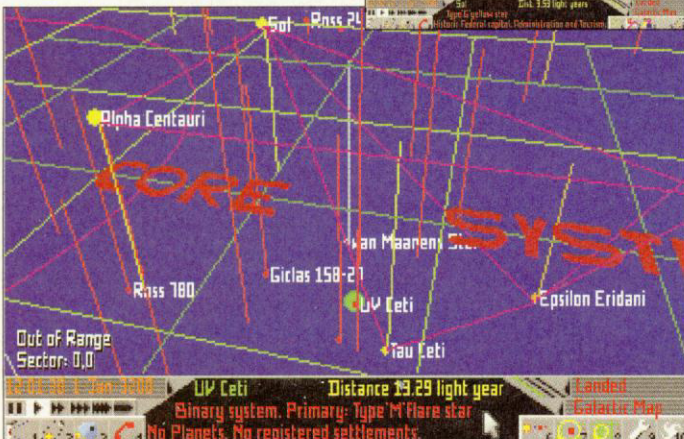


Der Unterschied: Oben eine der unzähligen Frontier-Stationen, rechts eine Elite-Plus-Station

ber auf und dürft diesen nach Belieben ausquetschen. So liegt es an Euch, ob Ihr lediglich über den Preis feilschen wollt oder gar abzuschätzen gedenkt, ob nicht eine intergalaktische Verschwörung hinter Eurem Auftraggeber steckt. Besser bezahlte Missionen sind demnach nicht ganz ungefährlich und ersparen Euch weder einen Zusammenstoß mit extra auf Euch angesetzten Kopfgeldjägern, noch mit ganzen militärischen Abfangflotten. Im Laufe des Spiels werdet Ihr, je nach erfüllten Missionen, Partei für eine der konkurrierenden Mächte ergreifen. Ob Ihr dabei lieber dem Imperium oder der Förderation helft, liegt allein an Euch. Militärische Ränge und jede Menge Medaillen warten



Komfortabel: Planetensysteme lassen sich aus vielerlei Perspektiven betrachten. Unten seht Ihr einen Ausschnitt der galaktischen Karte.



auf Euch, wenn Ihr als Spion, gedungener Söldner oder lediglich als Kurier unterwegs seid. Natürlich könnt Ihr mit etwas Geschick die Fronten wechseln oder gar als Agent für beide Seiten agieren.

Spielerisch erinnert *Frontier* natürlich stark an *Elite*, bietet jedoch vielerlei neue Features und vor allem mehr Realismus. Händler dürfen sich nun an 31 verschiedenen Handelsgütern ergötzen, von denen ein kleiner Teil gewohnheitsmäßig illegal ist. Bedingt durch die zwei verschiedenen galaktischen Organisationen, sind auf den von der Förderation kontrollierten Planeten und Weltraumstationen andere Warengruppen mit dem illegalen Status behaftet als in den Handelsbasen des Imperiums. Zudem sind die Preise nicht stabil und ändert sich mit der Zeit auf allen Märkten. Dabei besitzt



BTP Sports & Software

Inh. Brian Powell-Ritter
Friedrich-Ebert-Str. 66 • 34119 Kassel

Wir führen PC, Amiga, C64, Nintendo, Sega,
Software und Zubehör

PC-Gamesab 18,90 DM
Amiga-Gamesab 18,90 DM
C64-Gamesab 7,95 DM
Nintendo Game-Boy-Spiele(z.B. Mortal Kombat 68,90 DM)
Super Nes: Mortal Kombat139,50 DM
WWF Royal Rumble138,50 DM
Sega Mega Drive: Mortal Kombat129,90 DM
Game Gear: Mortal Kombat98,50 DM
Zubehör: Joystick ab 7,95 DM, Soundkarten, Mäuse, Festplatten,
TV-Tuner usw.
3,5"-HD-Disketten, 10 St. 9,90 usw.

Außerdem führen wir Sports- und Fanwear!
(Baseball, Football, Streetball, Basketball, Eishockey, Hockey,
Squash, Fußball, Caps, Pins, Jacken, Wimpel, Gameshirts usw.)

**Wer möchte ein BTP Sports and Software-Geschäft
eröffnen?**
**Info und Preislisten sofort unter 05 61/71 31 58
anfordern.**

Versand! Kein Ladenlokal! Besuch nur bei telefonischer
Vereinbarung!

Bei Druckfehler keine Haftung, Preisänderung vorbehalten!

DES GmbH
Dinger EDV Systeme
Am Marienstein 8
66482 Zweibrücken

Gute Hardware zu fairen Preisen.

CD ROM Laufwerke z.B.:
Mitsumi CRMC-LU 005s int.: 399.-
Philips CM 205 int. incl. Controller: 385.-
TEAC CD 50 SCSI Multisp.XA int.: 699.-
NEC CDR 84 SCSI Multisp.XA int.: 845.-

Monitore z.B.:
MAG 15 " Multifreq. MPR II,
Bandbr. 100 MHz, LED Disp.
Mit 68000er Prozessor: 1120.-

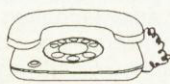
Grafikkarten z.B.:
Prism VLBUS, 2 MB: 299.-
Cirrus Logic VLBUS 1 MB: 259.-
WD-Paradise, 64K- Farben max.: 239.-

Soundkarten z.B.:
CPS Audioblast Pro: 4 269.-
CPS Audioblast Pro: 16 399.-
Pro Audio Spectrum: 399.-

Festplatten z.B.:
Conner 170 MB AT-Bus: 369.-

Multimedia Pack
Philips CM-205 incl. Pro Audio Spectrum 16: 629.-

Telefon.: 06332/46883
oder 06332/41783
Fax : 06332/49766
Persönliche Bestellannahme
bis 23 Uhr



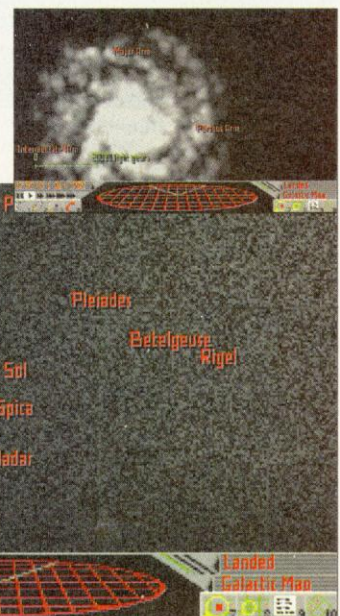
Unmögliches wird sofort erledigt, Wunder dauern etwas länger, *Frontier* brachte es auf satte fünf Jahre. Zum Ärger aller Pessimisten und Neider hat sich das Warten mehr als gelohnt. Das neue *Elite* ist schöner, größer, komplexer und realistischer als der Urgroßvater aller 3-D-Ballereien. Und obwohl das grundlegende Spielprinzip dem des alten *Elite* gleicht, düst *Frontier* frisch und unverbraucht mit Warpspeed von dannen. Die Masse abwechslungsreicher Missionen, zudem elegant in die eher seichte Story eingebettet, motivieren nicht nur alteingesessene Thargoidenjäger, sondern auch galaktische Frischlinge. Vor allem die zahlreichen neuen Netigkeiten und ausgewetzten Mankos des Klassikers sorgen für frischen Sonnenwind: So darf man die Idee mit den Hyperspacewolken als genial bezeichnen.



Zusätzlich verjagen die zahlreichen Schiffstypen und Waffenarten Langeweileanfänge, wie sie in *Elite* nach einiger Zeit die Regel waren. Grafisch und musikalisch hat sich David Braben allerdings keine Antenne rausgezupft: Auf langsamen Amigas ruckelt die nicht sehr hübsche Grafik kräftig. Mit heruntergeschraubter Detailfülle fliegt sich Euer Sternenkreuzer jedoch wieder recht flott und dabei nicht minder motivierend. Eine allgemeine Warnung an alle Sternenkrieger sei an dieser Stelle allerdings erwähnt: *Frontier* zerstört gnadenlos zwischenmenschliche Beziehungen, Arbeitsverhältnisse und schulischen Erfolg. Knebelt also rechtzeitig Eure Haustiere, beantragt Arbeitslosenunterstützung und vergißt eventuelle Zeugnisse – Brabens *Frontier* will Euch mit Haut und Haar.

aus und sind genauso schwer, wie "echte" Minen, kosten aber weniger, explodieren nicht und dienen allein der Abschreckung. Diese Minen können im Nachhinein wieder mit dem guten alten Fuel Scoop eingesammelt werden. Fuel Scoops benötigen im Gegensatz zum Original-*Elite* eine Cargo Scoop Conversion, die extra erworben wird, mit der sich dann aber auch herumfliegende Frachtstücke und Erze einsammeln lassen. Um auf Planeten Rohstoffe abzubauen, muß eine Mining Machine zugekauft werden, die auf der Oberfläche des Planeten aus-

enorm. Neu in *Frontier* ist auch, daß jedes Schiff nach dem Eintritt in den Hyperraum eine Hyperspace-Wolke hinterläßt. Mit einem bestimmten Hilfsmittel ist es Euch möglich, genau zu analysieren, wohin das Schiff fliegt, wie groß es ist und wann es wieder aus dem Hyperraum austritt. Damit wird es möglich, alle Schiffe mit einem schnellen Hyperdrive zu verfolgen und



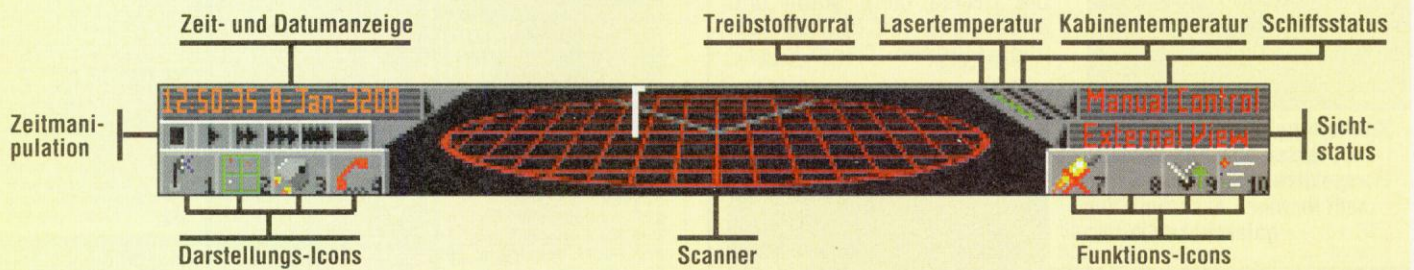
Die galaktische Karte: Jeder Pixel des unteren Bildes stellt ein Sternensystem dar. Insgesamt gibt's 100 Milliarden (!) Systeme

jeder bereits besiedelte Planet eine bestimmte Anzahl Städte und Raumstationen, die jeweils ihren individuellen Handelsstützpunkt haben. Schiffswerften unterschiedlicher Größen finden sich ebenfalls auf jeder Basis. Neben dreißig verschiedenen Raumschiffen, die Ihr natürlich kaufen könnt, wird in den Schiffswerften Euer Raumer ausgerüstet, repariert oder gewartet. Eventuelle Strafzettel der Polizei (Strafen für illegalen Handel, unerlaubtes Starten und Landen, etc.) werden ebenfalls in der Schiffswerft bezahlt.

Besatzung anheuern, die natürlich gut bezahlt werden will. An Verteidigungssystemen stehen Schildgeneratoren zur Verfügung, deren Wirkung sich bei mehrfacher Anbringung beträchtlich steigert. Des weiteren gibt es eine "Energy Booster Unit", die den Schildgeneratoren unter die Arme greift und ein automatisches Repair-System. Natürlich darf der Spacehopper auch Waffen benutzen: sieben verschiedene Laser stehen zur Verfügung. Vom Bergbaulaser über "Cooling Booster" bis hin zur Megakanone, die ganze Planeten schmilzt, darf einge-

gesetzt und zu einem späteren Zeitpunkt vollgeladen wieder eingesammelt wird. Wollt Ihr Passagiere oder Sklaven befördern, müßt Ihr einerseits Passagierkabinen und andererseits Life-Support-Einheiten an Bord haben.

sogar eher am Ziel zu sein, um sie abzufangen. Besonders Piraten lieben dieses Katz-und-Maus-Spiel. Jedes Schiff ist serienmäßig mit dem interplanetarischen Antrieb ausgerüstet, der lediglich kleinere, interplanetare



Tragt Ihr Euch mit dem Gedanken, ein neues Schiff zu erwerben, fällt die Wahl nicht leicht. Neben kleinen Raumfähren warten Kampfflieger mit kleinem Laderaum aber fetten Bewaffnungsmöglichkeiten oder riesige Transporter mit weniger effizienten Verteidigungsanlagen auf den Käufer. Große Schiffe besitzen neben dem Cockpit natürlich Geschütztürme und können nicht mehr von Euch allein geflogen werden. In solchen Fällen müßt Ihr eine

kauft werden, was der Geldbeutel erlaubt. Zusätzlich warten drei verschiedene Raketensysteme, zwei ECM-Systeme und die guten alten Energiebomben auf einen Käufer. Ebenfalls neu in der *Elite* Waffenkammer sind Minen. Diese Minen können eingesetzt werden, um eventuelle Verfolger auszuschalten. Die Minen explodieren, sobald sich ein feindliches Schiff nähert. Die zweite Art der Minen sind Dummies. Sie sehen genauso

An weiteren Ausrüstungen stehen Euch sieben verschiedene Hyperdrives zur Verfügung, die sich sowohl in Geschwindigkeit als auch in Reichweite unterscheiden. Letztere ist zusätzlich von der Masse des Raumschiffs abhängig. Für Experten haben nur die größten Schiffswerften Military Hyperdrives auf Lager. Diese Hyperraumantriebe benötigen anderen, sehr teuren Brennstoff, steigern Eure Geschwindigkeit und Reichweite jedoch

Raumsprünge zuläßt. Das Geschwindigkeitsmanko des Original-*Elites* wurde in *Frontier* ausgeglichen. Jedes Kind weiß, daß es bei Raumschiffen so gut wie keine Geschwindigkeitsbegrenzung gibt (ausgenommen die Barriere der Lichtgeschwindigkeit). Die Unterschiede zwischen den Raumschiffen basieren aus diesem Grund lediglich auf dem Schub und so haben alle in *Frontier* enthaltenen Raumer verschiedene Schubleistungen.



Jetzt ist es passiert – Irgend jemand hat eine komplette Galaxis in meinem Rechner untergebracht und ich werde wohl bald von einem Schwarzen Loch aus der Realität gesaugt. Kurz und gut – *Frontier* ist waffenscheinpflichtig und sollte nur an charakterlich gefestigte Astronauten abgegeben werden. Wer dagegen nicht über einen starken Willen verfügt, kann schon mal die nächsten sechs Monate von anderen Aktivitäten freihalten und für genügend Bordverpflegung sorgen. Großmeister Braben hat sich lehrwillig gezeigt und alle spielerischen Wurmlocher des ersten Teils ausgemerzt. War in *Elite* noch eine arg lange Wartezeit zu überstehen, bevor die erste Mission am Ereignishorizont erschien, gehts bei *Frontier* gleich in die

Vollen. Wir können so wunderschön Handeln, Meucheln, Spionieren und Intrigieren, daß selbst Großadmiral Rhodan die Tränen in die unsterblichen Augen schießen. Durch die stärkere Story-Anbindung bezieht der Raumheld seine Motivationschübe nicht nur durch die immer noch reichlichen Raumschiff-Tuning-Aktionen (Her mit dem Military-Laser!), sondern taucht in eine saftig-knallige Space Opera ein. Es stört nicht die Raumbühne, das die detaillierte Vektor-Grafik nicht mehr ganz heutigen Standards entspricht. Was macht das schon, wenn wir dafür durch haufenweise Spielspaß, Abwechslung, Abenteuer und jede Menge Wunder des Universums entschädigt werden. Besser als *Elite* – ein Kunstwerk.

Gesteuert wird ebenfalls um einiges realistischer als in *Elite* oder *Wing Commander*. So kommt der Hauptschub aus den Heckdüsen – die Steuerung übernehmen Steuerdüsen die rechts, links, oben und unten am Schiff angebracht sind. Mit Maus, Joystick oder Tastatur wird Euer Raumer durchs All gelenkt – auf welche Steuerung Ihr dabei zurückgreift, bleibt Euch überlassen. Zur Verfügung steht sowohl die Methode des alten *Elite* (drehen, auf und ab), als auch normale Steuermethoden, wie sie zum Beispiel in Flugsimulationen Verwendung finden. Die Koordinierung der Steuerdüsen übernimmt der Bordcomputer. Dank der Trägheit habt Ihr auf Eurem Bildschirm zwei Fadenkreuze: Eines gibt die Richtung an, in die Euer Schiff mit all seinen Kanonen "schaut", das andere gibt die derzeitige Flugrichtung an. Wenn der Raumer während des Fluges also die Richtung ändert, benötigen die Steuerdüsen in Abhängigkeit von der Geschwindigkeit eine bestimmte Zeit, bis Euer Schiff wirklich dorthin fliegt, wo Ihr es hinhaben wollt. Eure Wendigkeit ist, wie in jedem guten Flugsimulator, also extrem von der Masse und Geschwindigkeit Eures Fliegers abhängig.

Eine weitere Novität ist der Autopilot, der von Anfang an Euer Schiff begleitet und Euch an Stationen andockt oder sicher auf Planetenoberflächen bringt. Des weiteren findet Ihr im Cockpit eine Funktion um die Zeit zu beschleunigen. Damit ist es möglich, in der

Realität mehrere Stunden dauernde Flüge auf ein paar Sekunden zu reduzieren.

Wie nicht anders zu erwarten, lebt das *Frontier*-Universum in einer detaillierten Vektorgrafikwelt. PC-Besitzer erfreuen sich zusätzlich einiger Texture-Mappings. Per Mausklick läßt sich im Optionsmenü sowohl die Detailfülle der Grafik, als auch die Musik einstellen. Wie im Amiga- oder ST-*Elite* kann alles komplett per Maus gesteuert werden. Da man *Frontier* nicht am Wochenende durchfliegt, dürfen beliebig viele Spielstände jederzeit abgespeichert werden. kn

Genre: Actionadventure

Hersteller: Gametek

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: David Braben

MS-DOS 90%

Grafik: 67% **Sound:** 66%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386SX, 1 MByte, VGA, Maus, Festplatte

Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Joystick

AMIGA 88%

Grafik: 61% **Sound:** 66%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Festplatte, mehr Speicher, Turbokarten

Geplant für: Atari ST

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GAMING



Dreamlands größter Shop für Video- und Computer-games

Über 5.000 Lieferbare Spiele!

GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO		GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
3D Football	us				Sept.	Prates Gold	us	129,95*		149,95*		
3 Count Bunt	dt					Player Manager	dt			139,95*		
4-PLAYER-ADAPTER		59,95*		79,95		Phok	us			139,95*		
Action REPLAY PRO	99,95	149,95	129,95	149,95		Pocky & Rocky	us			139,95*		
ADAPTER I. us/Ip Spiele		69,95	129,95	49,95		Poltergeist	us	129,95*		139,95*		
Alien 3	dt	79,95	119,95	139,95*		Populous 2 Two Tribes	dt	139,95		149,95*		
Aero the Acro-Bat	dt			139,95*		Powermancer	us	109,95		149,95*		
Aladdin	us	119,95*	139,95*			Prince of Persia	dt	69,95	99,95	139,95*		
Art of Fighting 1	us		139,95*			PTO Pacific Theatre of Op.	us		139,95*			
Art of Fighting 2	us			429,95*		Raiden	us		139,95*			
Asterix	dt	69,95		139,95*		Raiden 2	us	69,95		139,95*		
B. Walsh Coll. Footb.	us			139,95*		Raiden 3	us		119,95*			
B.O.B.	dt		119,95*			Rambo	us			139,95*		
Beastball	us			139,95*		Rambo II	us			149,95*		
Bulby	dt		89,95	139,95*		Ramster	us			139,95*		
Citizen X	us			139,95*		Samurai Showdown	us			429,95*		
Clayfighter	us			139,95*		SEGA CD-ROM 1 in 7	us	899,95		529,95*		
Cycometes	us			139,95*		SEGA CD-ROM 2	dt			159,95*	429,95	
Cobra Command	dt		99,95*			Sengoku 2	us		129,95*			
Daffy Duck	us			139,95*		Sensible Soccer	dt	129,95*		139,95*		
Davis Cup	us		119,95*			Septentio (Human)	jp			139,95*		
Dinosaur for Hire	us			139,95*		Sewer Shark	us			139,95*		
Dracula	us	129,95*		139,95*		Shadowrun	us			149,95*		
Dune 1	dt		119,95*			Shanghai	us	69,95	119,95*			
Dungeonmaster	us			139,95*		Shining Force 1	dt			139,95*		
Empire Strikes Back	us	69,95		149,95*		Shinobi 3	us		119,95*			
Equestrian (Solstice 2)	us			149,95*		Shock Wave	us			99,95*		
Evo	us			149,95*		Silhouette	dt			109,95*		
F-15 Strike Eagle	dt	69,95	119,95*			Sim City	dt			149,95*		
F1	dt		109,95*			Sim Earth	us			349,95*		
Fatal Fury 1	dt		139,95*		349,95	SNES 60 Hz 1 Joypad	us			129,95*		
Fatal Fury 2	dt			139,95*	429,95	SNES Infrared	us			199,95*		
Fin. Fan. Myst. Quest	us	84,95		109,95*		SNES+Joypad 1	dt			299,95*		
Final Fantasy 3	us	89,95		139,95*		SNES+Joypad 2	dt			139,95*		
Final Fight 1	dt		119,95*			Son of Chuck	dt	119,95*				
Final Fight 2	jp			99,95*		Sonic 2	dt		99,95*			
Flashback	dt		119,95*			Sorcerers Kingdom	us		139,95*			
Flintstones	dt	79,95	119,95*			Starfox (wing)	dt			129,95*		
General Chaos	us		129,95*			Stellar Fire	us			139,95*		
Goal!	us	69,95		139,95*		Streetfighter 2 Turbo	us	139,95*		179,95*		
Goof Troop	us			139,95*		Striker	us			139,95*		
Hardball 3	us		129,95*			Super Aleste	us	119,95*	139,95*	149,95*		
Humans	us	69,95	129,95*			Super Baseball 2020	us	139,95*		149,95*	299,95*	
Jaguar X1220	dt			99,95		Super Bomberman	us	69,95		119,95*		
Jimmy Connors Tennis	dt			139,95*		Super Family Tennis	jp			159,95*		
Joe Montana Football 3	us		129,95*			Super Formation Soccer 2	jp			129,95*		
John Madden Football 93	us		119,95*	139,95*		Super Mario Collection	dt			109,95*		
Joypad Streetfighter (Capcom)	dt			139,95*		Super Off Road 2	us			139,95*		
JYPAD	dt		49,95	49,95	159,95	Super Star Wars	dt	79,95		149,95*		
Jungle Strike	dt		129,95*			Super Tarmac	us	69,95	139,95*			
Jurassic Park	us	69,95	119,95*	99,95*	139,95*	Super Widget	us			139,95*		
King Arthur World	dt			149,95*		Syvalion	us			139,95*		
King of Monsters 2	dt			139,95*		Tecmo Clash	us			149,95*		
Kings Quest 5	us			139,95*		Tecmo NBA Basketball	us	69,95		139,95*		
Landstalker	us		149,95*			Tecmo Super Bowl	us	69,95	119,95*	139,95*		
Last Resort	dt			329,95*		Terminator 2	dt	69,95	119,95*	139,95*		
Legend	us			149,95*		Thunderhawk 30	us			139,95*		
Lightning Force	us	129,95*				Time Gal	dt			99,95*		
Lord of the Kings	us			149,95*		Tiny Toons 1	dt	59,95	119,95*	139,95*		
Last Vikings	dt		119,95*			Total Eclipse	us					
Mad Dog McCree	us			139,95*		Trodders	us			139,95*		
Mario is missing	dt			109,95*		Twin Bee	dt			139,95*		
Mech Warrior	us			159,95*		Ultimate 6	us			149,95*		
Mega lo Mania	dt		129,95*			Ultimate Soccer	dt		119,95*			
Micro Machines	dt		119,95*			Viewpoint	dt				549,95*	
MIG 29	us		129,95*			Wing Commander 1	dt			149,95*		
Monkey Island 1	us			139,95*		Wing Com.-Secret Miss.	1 us			139,95*		
Mortal Kombat	dt	79,95	139,95*		149,95*	World Builders Inc.	us					
MVP Football	us			149,95*		World Heroes 2	dt		139,95*	139,95*	429,95*	
NEO GEO Pal a RGB					749,95	WWF Wrestling 1	us	69,95	99,95	139,95*	149,95*	
NFL Football	us			139,95*		WWF Wrestl. 2 Rumble	dt	69,95	139,95*			
NHL Hockey 94	dt		119,95*			X-Men	dt		119,95*			
Night Trap	dt			129,95*		Zelda	us	79,95		109,95*		
Operation Logic Bomb	us			139,95*		Zombies ...	us			149,95*		
PGA Golf 2	dt		119,95*									

jp = japanisch, us = amerikanisch, dt = deutsche Version

030/694 6043

10.30 - 18.30 h Versandtelefon Sammelnummer

Spielneheiten am lfdn. Band: 030/69441 56

Fax-Line: 030/694 42 56

Über 5000 Lieferbare Spiele • Software zum Anfassen. Heute bestellt, gestern geliefert!! UPS-Versand zum Postpreis! Berlins größtes Lager • Himmlische Preise und göttlicher Service • Probieren und Staunen.

++PC++AMIGA++CD-ROM++ATARI-ST++SUPER-NES++MEGA-DRIVE++MEGA-CD++MAC-CD-3DO++CD 32++GAME-GEAR++LYNX++GAMEBOY++BRETTSPIELE++ROLLENSPIELE++

Händleranfragen erwünscht!

Wollen auch Sie sich in einer expansiven Branche selbstständig machen und suchen nach einem starken Partner mit viel Erfahrung? Dann sind Sie bei uns richtig! Händlerpreislisen schicken wir gegen Vorlage eines Gewerbescheines zu. Fordern Sie schon heute unsere ausführlichen Preislisten an!

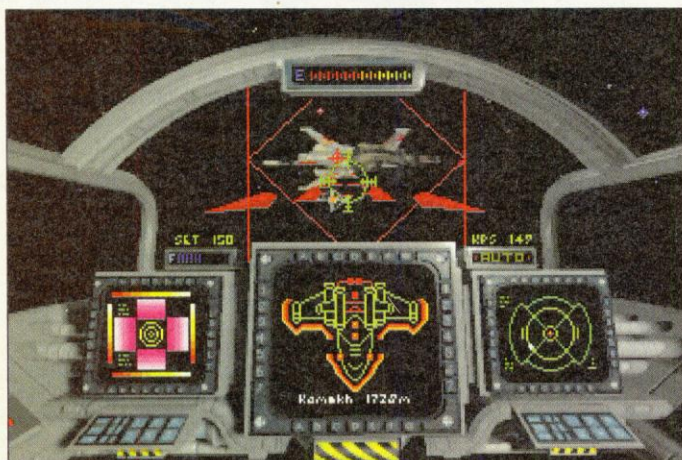
Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir bitten um Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50, darüber ist der ganze Spaß kostenlos. Post-Express sowie UPS-Air kosten 8,00 DM mehr, Sicherheitskassen +3 DM, Diskettenfest +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS, zum gleichen Preis! Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, und NEO GEO-Produkte sogar 1 Jahr Garantie. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Mit Sternchen gekennzeichnete Videogames waren bei Anzeigenschluß (13.9.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen (wenn punkthalt!) eingetroffen. Seid Ihr in Berlin, Hamburg oder Entenhausen, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Laden-telefon)

100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94
300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel

Kommerz Commander



Alptraum im Weltraum: Ein Katzentier im Visier des Privateer

Privateer

Vor dreißig Jahren war der Gemini-Sektor auf den wenigsten Sternenkarten eingezeichnet – der Sektor war nicht erschlossen, die Planeten nicht bewohnt und somit für jeden Raumreisenden so nutzlos wie ein Rostfleck an der Schiffswand. Doch das änderte sich schlagartig: Die Nähe zum kriegesischen Kilrathi-Imperium lockte Militär-Scouts in den Gemini-Sektor. Diese entdeckten auf ihren Erkundungsflügen, daß die Planeten im Sektor sehr fruchtbar sind und über große Vorkommen an Bodenschätze verfügen. Die Nachricht verbreitete sich schneller als Welt-raum-Herpes – die grassierende "Goldrausch"-Stimmung ließ aus dem Sektor innerhalb kürzester Zeit ein Zentrum des

Handels und der Industrie werden: Bergwerksstationen, Agraranlagen und Raffinerien wurden errichtet. Doch wo Licht ist, ist auch Schatten: Der junge Wohlstand im Gemini-Sektor erregte die Aufmerksamkeit von Raumpiraten und anderem Gesindel.

Auch der *Privateer*-Spieler sucht sein Glück und das schnelle Geld im Gemini-Sektor: Mit Eurem abgetakelten Schiff der Taurus-Klasse fliegt Ihr im Gemini-Sektor von Station zu Station und von Planet zu Planet. Der *Privateer*-Pilot hat alle Freiheiten: Ihr könnt als Händler dem Kapitalismus fröhnen oder als skrupelloser Söldner und Kopfgeldjäger für einen sorglosen Lebensabend vorsorgen. Wer Sympathie für Guybrush Threepwood und

Ich bin der meistgesuchte Mann der Galaxis: Die Kilrathis sind mir auf den Fersen, Kopfgeldjäger möchten sich eine fette Prämie verdienen, religiöse Fanatiker lauern in jedem System auf mein High-Tech-Schiff und die gesamte terranische Flotte wartet auf die Gelegenheit



mich aus dem All zu pusten. Ich hätte doch die Finger von dem Alien-Artifakt lassen sollen. So spannend das Leben als "Richard Kimble" des Weltalls auch sein mag und die Motivation, dem Geheimnis um die ominöse Alienkultur auf die Spur zu kommen, in beeindruckende Höhen klettert: Chris Roberts' *Privateer* bleibt hinter den hohen Erwartungen der Fangemeinde zurück. Die an sich recht interessante Geschichte um die technologischen Wunder der Skelteks, wird durch einige logische Fehler in der Handlung getrübt,

technisch zeigt sich *Privateer* im konservativen *Wing Commander*-Outfit. Wegweisende und angekündigte Neuerungen bleiben auf der Strecke. So fehlen beispielsweise die vielfach gepriesenen und bereits vorgestellten Super-VGA-Grafiken. Der Programmierer der für die Benutzerführung beim Warenkauf und Ausrüsten des Raumschiffes verantwortlich ist, sollte seinen Hut nehmen. Nur mit mühsamen Klickorgien füllt sich der Frachtraum mit Handelsgut, das Anbringen neuer Schiffssysteme ist dank des unübersichtlichen Ausrüstungsscreens eine Fummelarbeit. Mein letzter Kritikpunkt ist der hohe Schwierigkeitsgrad: Wer der Story folgt, scheitert spätestens drei Missionen vorm offiziellen Ende an der Gegnermasse, der mit herkömmlichen Methoden nicht mehr beizukommen ist.



Die Broadword macht Bekanntschaft mit Kapt'n Stallions Spezialwaffen (links)

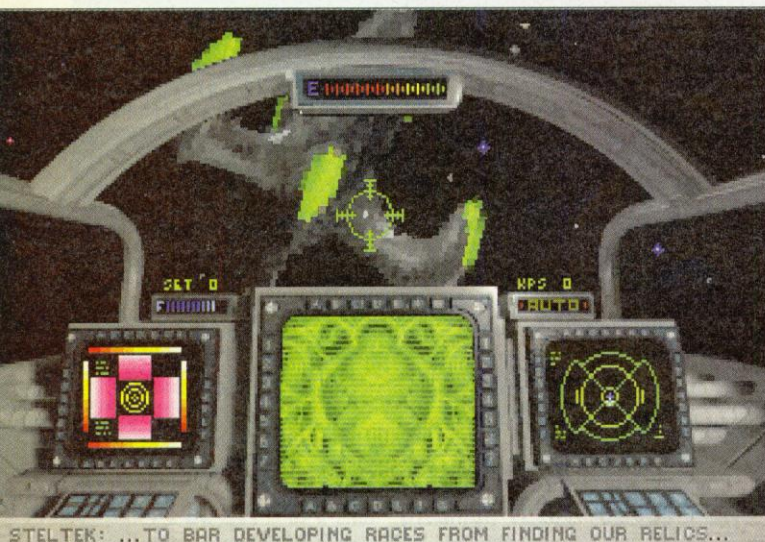
Das "Milk Street Journal" empfiehlt: Kaufen Sie Schweinelenden und Sojakeime (rechts)



seinesgleichen hegt, darf auch als Pirat in die Entergeschichte eingehen.

Auf den Raumstationen und Planeten findet ihr alles, was das Astronautenherz höher schlagen läßt als Madame Castafiore singen kann: Einen Hangar, eine Bar, einen Schiffshändler, zwei Gilden und eine Warenbörse. In letzterer könnt Ihr auf einem kleinen Monitor diverse Güter handeln – Ihr kauft zum Beispiel auf einem Vergnügungsplaneten einige Videos und verkauft sie gewinnbringend auf einem Militärplaneten. Wer bei Wörtern wie "Kaufen" und "Börse" an staubige Nadelstreifenanzüge denkt und lieber als draufgängerischer Han-Solo-Verschnitt den Gemini-Sektor verunsichert, sollte die Gilden der

Händler und Söldner aufsuchen. Nach dem Bezahlen einer einmaligen Aufnahmegebühr werden Euch verschiedene Missionen angeboten: Ihr müßt zum Beispiel heikle Fracht von Punkt A nach Punkt B transportieren oder die Lebenserwartung einiger Piraten drastisch reduzieren. Habt Ihr durch Handel und Auftragsarbeiten erste Gewinne erzielt, solltet Ihr gleich dem Raumschiff-Einkaufszentrum einen Besuch abstatten. Neben verschiedenen Waffensystemen (vom Einfach-Laser bis zur Zielerkennungsrakete) gibt es auch Antriebsaggregate, Schutzschildgeneratoren, Sternenkarten, Sensoren und Reparaturroboter. Außerdem solltet ihr früher oder später aufsteigen – die Schiffe der Tau-



Origin-Tonic: Drink aus Wing Commander mit einem Spritzer Elite

Für mich muß es

Wenn Du mich liebst, dann läßt Du mehr zu und zierst Dich nicht so, meint Heiko enttäuscht. Nicole ist sich aber noch nicht sicher. Nur wenn es die große Liebe ist, will sie mit einem Jungen schlafen. Aber woran erkennt sie, daß es soweit ist?

Wenn Du mehr darüber wissen willst, bestell' Dir die kostenlose Broschüre »Liebe«. Über den Umgang mit Liebe, Freundschaft, Sex und vieles mehr.

schon
die

große
Liebe
sein

Ich will »Liebe«,

**die Broschüre über
Sexualität, Verhütung
und Schwangerschaft!
Bitte schicken Sie mir
Exemplar(e)!**

Absender

Name

Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

Ausschneiden, auf eine Postkarte kleben
(Absender und Briefmarke nicht
vergessen) und ab geht die Post an die

BZgA, 51101 Köln

Raumschiffklassen



Tarsus

Die Tarsus-Klasse ist der "VW Käfer" unter den Raumschiffen. Die Produktion wurde kürzlich eingestellt, aber die voluminösen Tarsus-Schiffe erfreuen sich nach wie vor großer Beliebtheit bei nostalgischen Händlern. Allerdings sind sie nicht schnell, nicht wendig und bieten kaum Platz für Waffen.



Centurion

Söldner lieben die Centurions wegen ihrer hohen Manövrierbarkeit, der guten Cockpit-Sicht und der flexiblen Aufrüstmöglichkeiten für Schutzschirme und Waffen. Aufgrund des kleinen Laderaums sind die Centurion-Schiffe bei Händlern hingegen so beliebt wie Piratenangriffe und Asteroidenfelder.



Galaxy

Der Traum der Händler: Schiffe der Galaxy-Klasse bieten reichlich Transportraum, sind manövrierfähig und bieten ein ausreichendes Sichtfeld. Draufgänger ohne Platzangst und ohne Handels-Ambitionen sollten dennoch einen Bogen um die geräumigen Galaxy-Schiffe fliegen – sie sind langsam.



Orion

Die Orion-Klasse kann man als "Baukasten" bezeichnen: Die plumpen Grundmodelle lassen sich mit Level-5-Schutzschirmen und Level-5-Triebwerken zu einem hochklassigen Raumkampfschiff aufrüsten. Passionierte Kunstflieger sollten trotzdem aussteigen: Die Lenkung ist nicht einfach.

rus-Klasse sind im Dauerbetrieb so zuverlässig wie ein Bordcomputer mit durchgeschmortem Hauptprozessor: Drei verschiedene Raumschiffklassen (siehe Kasten) hat jeder *Privateer*-Raumschiffhändler alternativ im Programm.

Wer seine Führerscheinprüfung Klasse R (Raumschiff) auf einem *Wing Commander*-Jäger absolviert hat, dem wird auch bei *Privateer* nicht der Raketenmotor absaufen: Die Steuerung gleicht sich wie ein Alien-Ei dem anderen. Mit Joystick, Maus oder Cursor-Ta-

sten bestimmt ihr die Flugrichtung und trainiert den Tastatur-Blindflug beim Aktivieren der weiteren Funktionen, wie zum Beispiel Sternenkarte aufrufen, Zielcomputer einschalten oder Waffen und Schutzschirme aktivieren. Auch der beliebte *Wing Commander*-Autopilot wurde für *Privateer* angeheuert und übernimmt die Kontrolle bis zum nächsten Navigationspunkt oder bis zum nächsten Hindernis auf der Reiseroute. Mit einem "Jump Drive" an Bord bleiben Euch auch Hyperraumsprünge nicht erspart.



Heiße Bräute, brummige Generäle, Endzeit-Atmosphäre – dem *Privateer*-Spieler bleibt nichts erspart

Dank der *Strike Commander*-Spätzündung ist Origin in der Szene zum Synonym für Terminüberschreitung geworden – für verspätete Artikel werden wir Redakteure von Boß Michael "Stallion" Hengst nur noch mit "Du bist wieder origin, das gibt eine Gehaltskürzung!" getadelt. Doch *Privateer* ist mit Lichtgeschwindigkeit durch die Entwicklungsabteilung gesaust – die Begeisterung über die unerwartet termingerechte Landung relativierte sich jedoch schnell: *Privateer* kann die hohen Versprechungen nicht halten. Die Super-VGA-Grafik der Demonstrations-Animationen war nur ehrgeizige Maskerade – in der enthüllten Verkaufsversion bekommt der Spieler Normal-VGA-Grafik zu Gesicht, die im Vergleich zu früheren Origin-Werken liebloser wirkt: Einige Hintergrundgrafiken sind so aufreizend wie ein Kilrathi-Playmate und bei den Weltraumflügen hat



man das Gefühl, die Origin-Entwicklungsabteilung ist in ein Zeitloch gefallen: Die Grafik basiert auf dem selben System, das schon vor Jahren in *Wing Commander* erste Einsätze flog. Allerdings ist *Privateer* nicht ganz so MHz-gierig wie sein direkter Vorläufer *Strike Commander*. Kapitalisten, die mit *Privateer* ihr Wissen über die galaktische Marktwirtschaft erweitern wollen, sollten sich dann doch lieber an die Theorien von Keynes halten: Der Handel in *Privateer* ist wenig lukrativ und tritt schnell in den Hintergrund – die kriegerischen Missionen sind kurzweiliger und besser für den Kontostand. Unerschrockene *Wing Commander*-Abschußkönige, die sich durch die *Elite*-Kosmetik nicht ablenken lassen, bekommen mit *Privateer* neue, aber konventionelle Munition. Alle anderen sollten einen Seitenblick auf den Test von *Elite 2* in dieser Ausgabe riskieren.



Willkommen zu Hause: Die Tarsus wird automatisch andockt

Ist der Spieler bei *Privateer* zu Beginn auf sich allein gestellt und erledigt diesen oder jenen Auftrag, kristallisiert sich mit der Zeit eine abenteuerliche Rahmenhandlung heraus: Ihr entdeckt einen unbekannten

Quadranten, ein verlassenes Alien-Schiff, eine neue Waffe und avanciert zum "Most Wanted Man" der Galaxis. js

Genre: Action-Strategie

Hersteller: Origin

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 81%

Grafik: 78% Sound: 80%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 386/25 MHz, 4 MByte RAM, VGA, Festplatte 18 MByte

Unterstützt: Adlib, Thunderboard, Soundblaster/Pro/16, General MIDI

Geplant für: –

Traum und Wirklichkeit verschmelzen: Erlebe Zelda™ für den Game Boy™.



Zelda™ ist da! Mit Link, dem berühmten Nintendo® Helden. Im umfangreichsten Abenteuer, das es je für den Game Boy™ gab. In Zelda™ wird die Wirklichkeit zum Traum und umgekehrt. Gefangen auf der geheimnisvollen Insel Cocolint, muß Link die acht Instrumente der Sirenen finden. Nur die mystischen Klänge aller acht Instrumente können den sagenumwobenen Windfisch erwecken. Doch bis dahin muß Link unheimliche Labyrinth durchqueren, gefährliche Monster besiegen und so manche Rätsel lösen. Zelda™, ein Traum voller Fantasie, ein Abenteuer voller Action. Jetzt ganz neu für den Game Boy™! Batteriegestützte Speicherfunktion für bis zu drei Spielen.

Mit deutschen Texten.

Nintendo®



United Colors of DID



Sturzflug auf die feindliche Landebahn: Die schnelle Vektorgrafik erinnert an den Vorgänger F29-Retaliator

T.F.X.

Tactical Fighter Experiment

Generalsekretär der UNO zu sein ist in diesen Tagen kein leichter Job — es kriselt an allen Ecken und Enden auf dem Globus. Hat man in solchen Fällen früher schnell nach den Amerikanern oder Sowjets gerufen, versucht die Weltgemeinschaft heute wenigstens in Ansätzen eine gemeinsame Linie zu fahren und die Lasten und Gefahren gleichmäßig zu verteilen. UNO-Blauhelmtruppen sind inzwischen überall auf der Welt im Einsatz und auch in Deutschland ist die Diskussion über den Sinn oder Unsinn solcher Missionen voll entbrannt.

In T.F.X. kommt's noch schlimmer. Das Programm versetzt uns nur einen Zeithauch in die Zukunft und schon dort bröseln's an allen Ecken und Enden. Ganz Afrika wird von Hungerkatastrophen und lokalen Konflikten gebeutelt, Ost-Europa ist in struktureller Auflösung, die arabischen Staaten werkeln eifrig an der Atombombe, die Israel schon hat und Mittelamerika wird von weltweit arbeitenden Drogenkartellen in die Knie gezwungen. Die UNO hat deshalb eine internationale

Friedenstruppe aufgestellt, die, ausgerüstet mit dem letzten High-Tech-Schnickschnack, für Ruhe und Ordnung sorgen soll. Als hoffnungsvoller Jungpilot in dieser Eliteeinheit stehen uns gleich drei aufgemotzte fiktive Kampfmaschinen zur Auswahl. Ihr könnt entweder mit der EFA, einer Art europäischem Jäger 90, fliegen, den Experimentaljet F22 besteigen oder mit dem Stealth-Bomber F1117 hinter die gegnerischen Linien schleichen. Habt Ihr Euch für eine der Maschinen entschieden, stehen sechs Spielmodi zur Wahl.

Im "Arcade"-Modus geht's besonders schnell zur Sache.



ALT: 1536FT

SPD: 371

H



ALT: 14824FT

SPD: 477

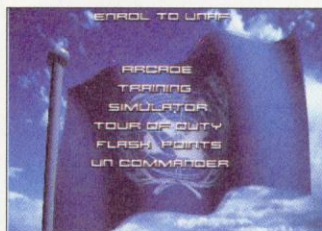
HDB: 48

Ich sag's nur hinter vorgehaltener Hand, damit die hochgetakteten Simulations-Kollegen in der Redaktion nicht meinen Schleudersitz betätigen — Mir macht T.F.X. mit seinen detaillierten Vektor-Landschaften mehr Spaß, als so manche aufgemotzte Gourad-Shading, Bitmap-, Fraktal-Grafik-Orgie, die sich nur noch auf einem doppelteggemufften, wassergekühlten Pentium-Rechner mit eingebautem Fluxkompensator vernünftig spielen läßt. Sogar mein in Ehren ergrauter 386er mit 25 MHz, eigentlich schon an die Freundin weitervererbt, schwingt sich zu einem letzten Höhenflug auf. Auf langsamen Rechnern muß man den Detaillevel vielleicht etwas zurücknehmen, aber wen stört's,



wenn die Missionen dafür in so großer Variationsbreite und Abwechslung daherkommen. Selbst nach dem hundertsten Einsatz im Namen der UNO läßt die Motivation kaum nach. Auf schraubengenauen Detailwahn konnte man schon dank der fiktiven Flieger ver-

zichten, dafür bleibt um so mehr Raum für Spielspaß und Actionbetonte Einsätze, auch dank leichter Steuerung und vielfältiger Einstellmöglichkeiten. Auf zu aufdringliches Fliegerpathos in den Zwischenbildern hat man verzichtet. Wer also auf Staatsbegräbnisse im Sonnenuntergang verzichten kann und dafür lieber unbeschwert und kurzweilig durch die Lüfte brettert, ist bei Tactical Fighter Experiment gut aufgehoben.



Die einzige Aufgabe — so viele Finsterlinge wie möglich vom Vektorhimmel holen. Hat's ordentlich gerappelt, dürft Ihr in

einer anderen Gegend aufs Neue loslegen. Die "Arcade" ist gleichzeitig die beste Gelegenheit, alle Einsatzgebiete von T.F.X. in Augenschein zu nehmen. Ihr fliegt entweder über Nord- und Ost-Afrika, Mittelamerika, der Adria oder einem fiktiven Antarktisszenario.

Wer die "Training"-Option wählt, wird in zehn Missionen mit allen wesentlichen Funktionen und Kampfaktiken der Maschinen vertraut gemacht.

So greift Ihr unter anderem einen Schiffs-konvoi an, übt das Auftanken in der Luft oder den effektiven Dogfight. Wer sich immer noch nicht fit fühlt für die ersten Kampagnen und Starts, und Landungen ohne Automatik

In T.F.X. kann sich die UNO sogar High-Tech-Flieger leisten. Drei Maschinchen stehen zur Auswahl

Joyssoft



TURRICAN III

dt.*

AMIGA

79.90

DIE SIEDLER

**

AMIGA

74.90

SEAL TEAM

*

IBM

89.90

PRIVATEER

*

IBM

99.90

AMIGA

Alien 3 *	79.90
Alien Breed 2 *	64.90
Anstoss dt	89.90
Battleloads *	69.90
Beavers **	54.90
Body Blows dt	99.90
Burntime 1200er *	79.90
Carrier Strike *	79.90
Champ.Ship Mana.93 dt	64.90
Champ.Ship Mana 93	54.90
DVDay dt	99.90
DVDay	64.90
Daughter of Serpent *	79.90
Desert Strike **	64.90
Dogfight *	79.90
Dune 2 dt	59.90
Elite 2 *	89.90
Fallen Empire **	94.90
Flashback dt	69.90
Football Manager 3 **	79.90
Gateway *	84.90
Global Gladiators **	54.90
Goal! Dino Dini **	54.90
Ishar 2 dt	64.90
Jurassic Park 1200er *	69.90
Kings Quest 6 1200er *	79.90
Little Devil *	69.90
Mad News dt *	79.90
Matthäus Fußball dt	69.90
Nigel Mansell 1200er **	54.90
One Step Beyond **	54.90
Sim Life 1200er dt	94.90
Space Legends	64.90
Star Trek 1200er *	79.90
Trolls 2 *	69.90
Tornado *	79.90
Urduim 2 **	74.90
Wing Com. 1200er dt *	69.90
Wizardry 7 1200er	89.90
Zool 2 ** 1200er	54.90

AMIGA SUPER PREIS

Abandoned Places 2 dt	49.90
Aquatic Games **	39.90
B.A.T. 2 **	39.90
Battlechess 2 **	39.90
Bane o.Cosmic Forge dt	29.90
Castles **	39.90
Celtic Legends dt	19.90
Chips Challenge **	19.90
Covert Action dt	39.90
Curse of Enchantia	49.90
F 16 Falcon **	29.90
Future Wars	29.90
Grand Monster Slam	19.90
Gunboat	29.90
Harpoon 1.21	39.90
Heart of China dt	39.90
Hill Street Blues	24.90
Ishar **	29.90
Jim Power **	29.90
Jimmy Whites Snooker	39.90
Keys of Maramon	19.90
Knightmare **	29.90
Knights of t.Sky dt	39.90
Legend of Kyndria dt	49.90
Lord of the Rings dt	29.90
Lotus 3 **	29.90
Lure of t.Temptress dt	29.90
M.U.D.S. **	19.90
Maniac Mansion	29.90
Max Compilation	29.90
Megafortress	29.90
Megatraveller 2	29.90
Microprose Golf	39.90
Pacific Island dt	39.90
Plan 9 dt	29.90
Pools of Darkness	29.90
Pools of Darkness dt	54.90
Powerdrift **	24.90
Premiere Manager **	39.90

AMIGA SUPER PREIS

Reach for the Sides **	44.90
Sensible Soccer 92/93**	39.90
Shadow of t.Beast 3 **	29.90
Shadowlands **	29.90
Shuttle **	39.90
Sim Earth	49.90
Space 1889	29.90
Space Quest 4 **	39.90

JETZT NEU: CLUEBOOKS

A-TRAIN 39.90
CIVILISATION 39.90
DARKLANDS + DISK 39.90
EMPIRE DELUXE STRATEGY 39.90
FALCON 3.0 + DATA 48.00
GUNSHIP 2000 STRATEGY 39.90
MIGHT & MAGIC 3o.4o.5 39.90
SIM EARTH STRATEGY 39.90
SIM LIFE STRATEGY 39.90
STRIKE COMMANDER 39.90
WIZARDRY 7 39.90
X-WING STRATEGY 39.90
DIREKTIMPORTE AUS DER USA

Special Forces	39.90
Starflight 2	29.90
Steel Empire **	39.90
Super Tetris	29.90
Team Yankee **	29.90
The Adventure **	29.90
Traders **	29.90
Utopia **	29.90
Virgin Compilation **	49.90
Vision dt	29.90
Wing Commander dt	49.90
Abgabe solange Vorrat reicht	
T-Shirts für 29.90 z.B.:	
Lemmings 1 oder 2	
Streetfighter	

IBM 3.5"

Abandoned Places 2	94.90
Beauty&the Beast dt	94.90
Blue Force (US)	99.90
Burntime dt *	89.90
Clash of Steel	84.90
Day of the Tentacle dt	99.90
Eastfront (WIN)	119.95
Eight Ball Deluxe **	79.90
Eye o.Beholder 3 dt	94.90
Fields of Glory dt	99.90
Flight Sim 5	119.90
Football Manager 3 dt	89.90
Freddy Pharkas dt	89.90
Goal! Dino Dini **	59.90
Hired Guns *	89.90
Lands of Lore dt	79.90
Matthäus Fußball	79.90
Might & Magic 5 dt	99.90
Patriot **	94.90
Pirates Gold dt	99.90
Prince of Persia 2 **	74.90
Privateer Speech	44.90
Protostar dt	89.90
Railroad Ty.Deluxe	119.90
Seven Cities o.Gold 2	79.90
Strike C.Tactical Op.1	44.90
Syndicate dt	89.90
Tornado **	84.90
V for Victory 4	79.90
Wall Street Manager dt	99.90
Warlords 2 dt	79.90
Wing Com.Academy**	84.90

CD ROM

7th Guest	129.90
Blue Force **	89.90
Day of Tentacle	99.90
Eye o.Beholder 3	69.90
Joyssoft CD	19.90
Ringworld	79.90

IBM 3.5" SUPER PREIS

Abandoned Places **	29.90
B-17	49.90
Bane o.Cosm.Forge dt	29.90
Bandit Kings	39.90
Bard's Tale 3 **	29.90
Battlechess 1 **	24.90
Battlechess 2 (US)	29.90
Bloodwitch dt	19.90
Buck Rogers dt	29.90
Carl Lewis Challenge	29.90
Cohort 2	19.90
Command H.Q. (US)	49.90
Covert Action **	39.90
Curse o.A.Bonds (US)	39.90
Dune **	29.90
Electo Body dt	49.90
Eye of Beholder 1 (US)	39.90
Future Wars dt	29.90
Grand Prix Unl.	39.90
Hardball 3	49.90
Heartlight	49.90
Legend of Fairhail dt	29.90
Legend of Kyndria dt	39.90
Lord of the Rings 2 **	49.90
Lure of t.Temptress dt	34.90
Maupiti Island **	19.90
Might & Magic 3	39.90
Pool of Radiance (US)	39.90
Premiere Manager	34.90
Reach for the Sides **	49.90
Shadowlands **	29.90
Shuttle **	29.90
Spirit of Adventure dt	19.90
Traders dt	39.90
Ultima 7	54.90
Vision dt	29.90
Wizardry 7 dt	69.90
Zool **	49.90

IBM 5.25" SUPER PREIS

Air Land Sea **	39.90
Bane o.Cosm.Forge dt	29.90
Battletech 2 **	24.90
Birds of Prey **	39.90
Blues Brothers **	19.90
Cadaver	24.90
Car + Driver **	39.90
Castels 2	49.90
Chuck Yaggers A.C.**	39.90
Comanche **	79.90
Daughter o.Serpents dt	39.90
Die Kathedrale dt	39.90
Dungeon Master dt	29.90
Flight of Intruder **	19.90
Gateway	34.90
Global Effect **	39.90
Great Court 2 **	39.90
Harpoon 1.21 **	49.90
Hexuma dt	39.90
Kaiser dt	49.90
Mario Teaches Typ. dt	39.90
Might & Magic 3 dt	54.90
Powermonger **	39.90
Rampart **	39.90
Rise of t.Dragon dt	29.90
Risky Woods **	39.90
Sherlock Holmes dt	59.90
Star Trek 25th **	49.90
Starflight 2	29.90
Tank **	19.90
Team Yankee	29.90
Warlords	49.90
Waxworks dt	39.90
Wild West World dt	29.90
Wizkid **	39.90
Verkauf solange Vorrat reicht	
Bitte erst im Versand nachfragen, ob das Programm noch lieferbar ist	

GOTTESWEG 159
50939 KÖLN
0221 425566

MÜNSTERSTR. 11
53111 BONN
0228 659726

PEMPFELFORTER 47
40211 D'DORF
0211 364445

MATTHIASSTR.24
50676 KÖLN
0221 239526

FAHRGASSE 87
60311 F'FURT
069 280170

BLONDEL STR. 10
52062 AACHEN
0241 406921

KAISERSTR. 54
53721 SIEGBURG
02241 68045

VERSANDANSCHRIFT:
DÜRENER STR. 394
50935 KÖLN
TEL:0221 4301047-49
FAX:0221 4302157
BTX:JOYSOFT#

MAC
IRON HELIX 179.90
KINGS QUEST 4 ** 39.90
LOST T.O.INFOTOM I 84.90
M4 99.90
TRISTAN PINBALL 49.90
V FOR VICTORY 3 129.90
WEITERE TITEL AUF ANFRAGE

SEGA MEGA
GRUNDGERÄT II 199.90
MEGA CD II 599.00
CD AFTERBURNER III 99.90
CD JAGUAR 99.90
CD PRINCE O.PERSIA 99.90
CD TIME GAL 99.90
CD WOLCHILD 109.90
WEITERE TITEL AUF ANFRAGE

VERSANDKOSTEN:

Bis 200 DM: 9 DM Versandkosten, ab 200 DM: Versandkostenfrei

UPS: Versandkosten + 6 DM, Vorkasse: 4 DM Versandkosten

Eilpost: Versandkosten + 8 DM, Sicherheitsverpackung: 2,50 DM

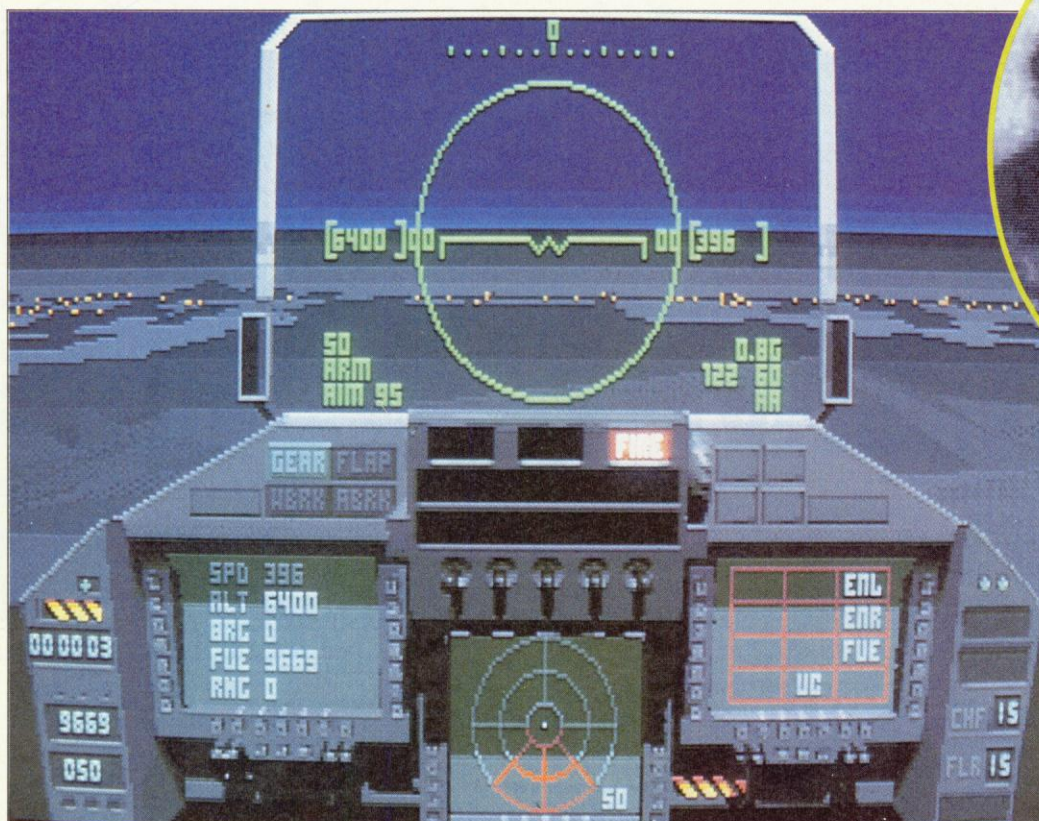
*Vorankündigung, ** dt.Anleitung, IRRTÜMER+PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN !



BLITZ BESTELLUNG

Da geht die Post ab.....

1. Kostenloser Software Katalog Mit über 1000 super Titeln und genialen Spielbesprechungen	
2.	<input type="radio"/> Teillieferung, keine Versandkosten ab 200 DM Bestellwert <input type="radio"/> Eilpost in 24 Std. haben und genießen <small>Habt ihr noch Fragen? Dann ruft unter der Nummer 0221/4301047-49 an</small>
3.	
4.	
5.	
6.	NAME STRASSE PLZ, ORT TELEFON
7.	
8.	



oder darf sich vom Programm dabei beraten lassen. Starts und Landungen erfolgen wahlweise automatisch oder per Joystick. An Feinden steht so ziemlich alles zur Verfügung, was der ehemalige Ostblock aufbieten konnte. Drogenbarone dagegen kaufen am liebsten bei amerikanischen oder europäischen Waffenhändlern. Zur besseren Orientierung darf der Pilot, wie beim High-Tech-Bruder *Strike Commander*, locker seinen Blick über die Schultern scrollen lassen und sich so besser links und rechts Orientierung verschaffen. Natürlich werden reichlich Außenansichten, ein Zeitraffer und ein Mission-Recorder geboten. Info-Freaks dürfen sich die Wunschsichtweisen sogar selbst zusammenbauen. Seid Ihr mit den Vögeln nachts oder im Gewittertief unterwegs (es gibt ca. zwanzig unterschiedliche Wetterlagen), dann hilft vielleicht das eingebaute Nachtsichtgerät. Wer neu ist im Fluggeschäft, darf den Schwierigkeitslevel etwas zurücknehmen – Die Maschinen fliegen sich dann spürbar leichter und die Feinde gehen schneller in die Knie. vw

Der D.I.D.-Deal

Die Verbindung des Manchester Softwareriesen Ocean mit den quirligen D.I.D.-Entwicklern um Firmengründer Martin Kenwright hat sich schon in der Vergangenheit für beide Parteien ausgezahlt. Ocean durfte die recht anspruchsvollen Simulationen *F-29*, *Robocop 3* und *Epic* in die, sonst eher von simplen Actiontiteln beherrschte, Produktpalette aufnehmen. Digital Image Design konnte in Ruhe unter den finanziellen Großfittichen von Ocean entwickeln. Die für beide Parteien lukrative Zusammenarbeit wurde jetzt auf noch solidere Füße gestellt. Ocean zahlt D.I.D. in den nächsten zwei Jahren knapp drei Millionen Mark, dafür liefert D.I.D. sechs Programme nach eigener Wahl. Nach dem hier vorgestellten *T.F.X.* erscheint leider erst Anfang nächsten Jahres der *Epic*-Nachfolger *Inferno*.

Her mit dem Warlord: Nachtflug über Somalia ohne zugschaltetes Infrarot-Gerät

durch allerlei Zwischensequenzen belohnt. Sind auch diese Aufgaben bewältigt, dann liefern sogenannte "Flashpoint"-Einsätze noch einmal jeweils elf Missionen für jedes Szenario. Summa summarum bietet *T.F.X.* über 150 unterschiedliche Einsätze. Wer nach diesem Overkill immer noch nicht genug von den Vereinten Nationen hat,

schlüpft in die Rolle des militärischen UNO-Oberbefehlshabers und bastelt sich eigene Aufträge via Editor.

Der hoffungsfrohe UNO-Kämpfe wählt vor den Einsätzen unter mehr als zwanzig Waffensystemen seine Zula-



Über zwanzig Kampfsysteme könnt Ihr unter den Flügeln verstauen

Genre: Simulation

Hersteller: Ocean

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Ocean

MS-DOS 84%

Grafik: 83% Sound: 74%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er/25 MHz, VGA 2 MB Ram, Festplatte 11 MB

Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib

Geplant für: CD-ROM, CD 32, Amiga 1200

Games Unlimited SUPER SERVICE

INHABER: CHRISTIAN MANN

Händler-
anfragen
erwünscht!

LADENGESCHÄFT: 55116 MAINZ · KÖTHERHOFSTR. 1 (+ Versand) · Ladenpreise = Versandpreise

Bitte wählen Sie: (06131) 2380 27/2380 29/2380 85 · Fax: (06131) 2380 62

Weitere Ladengeschäfte: 63739 Aschaffenburg, Am Roßmarkt 38 · Frankfurt-Bockenheim, Am Weingarten 11 · 35390 Gießen, Mühlgasse 2
27570 Bremerhaven, An der Mühle 45 · 45131 Essen, Rüttenscheider Straße 181 · 40211 Düsseldorf, Kölner Straße 25

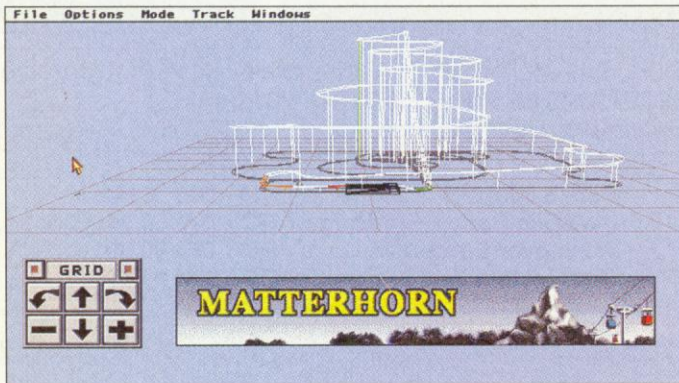
Syndicate	Amiga / PC	DM 69,90 / DM 89,90	Sam & Max	PC	DM 99,90
Lands of Lore	PC	DM 89,90	Jurassic Park	Amiga / PC	DM 59,90 / DM 74,90
Pirates Gold	PC	DM 99,90	Aces over Europe	PC	DM 89,90
Day of the Tentacle	PC	DM 94,90	Rebel Assault	PC	DM 99,90

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, CD-Rom usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei).
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele, die es noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse 4,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 9,90 DM. Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. UPS 14,90 DM (7,90 DM VK UPS); Ausland nur Vorkasse 20,- DM, ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC			
	DM	DM		DM	DM		DM	DM			
1869	DV	74,90	89,90	KGB	DV	59,90	64,90	Transarctica	DV	89,90	89,90
A-Train	DV	99,90	99,90	Kings Quest 6	DV		89,90	Trolls	DA	49,90	49,90
A-Train Construction		49,90	49,90	Lands of Lore	DV	i. V.	89,90	Ultima 7	DV		99,90
A.T.A. C.	DA	89,90	99,90	Leather Goddesses 2	DA		84,90	Ultima 7 Data	DA		49,90
Abandones Places 2	DV	74,90	89,90	Legend of Kyrandia 1	DV	69,90	89,90	Ultima7 II	DA		99,90
Aces over Europe	DV	i. V.	89,90	Legend of Kyrandia 2	DV	i. V.	89,90	Ultima Underworld 1	DA		79,90
Aces of the Pacific	DV		79,90	Lemmings 2	DA	69,90	89,90	Ultima Underworld 2	DA		84,90
Aces of the Pacific + Data	DV		89,90	Links 386 Pro	DA		99,90	Veil of Darkness	DV		84,90
Aces Miss. Disk	DA		39,90	Links Banff			49,90	WWF European Rampagne	DA	54,90	59,90
Alone in the Dark	DV		99,90	Links Barton Creek			49,90	Walker	DA	64,90	i. V.
Arabien Night	DV	64,90		Links Bay Hill			49,90	Whale's Voyage	DV	64,90	74,90
Armour Geddon 2	DA	64,90	i. V.	Links Belfry			49,90	War in the Gulf		69,90	74,90
B-17 Flying Fortress	DA	89,90	99,90	Links Bountiful			44,90	Wing Commander 1	DA	34,90	
Bard'sTale Cons. Set	DA	74,90	79,90	Links Firestone			44,90	Wing Commander 1	DV	44,90	49,90
Battle Chees 4000	DA	69,90		Links Hyatt Dorado			49,90	Wing Commander 1 Del. E	DA		94,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	34,90	Links Mauna Kea			49,90	Wing Commander 2	DV		99,90
Battle Team	DA	64,90	69,90	Links Innisbrook Copperhead			49,90	Wing Commander 2 Op. 1	DA		49,90
BattleTeam + Data 2	DA	114,90	104,90	Links Pinehurst			44,90	Wing Commander 2 Op. 2	DA		49,90
Betrayal at Krondor	DV		99,90	Links Tron North			44,90	Wing Commander Speech	DA		49,90
Bitmap Br. 1	DA		54,90	Lion Heart	DA	59,90		Wizardry 7	DV	89,90	99,90
Body Blows	DA	54,90	69,90	Lost Treas. 1		99,90	99,90	X-Wing	DA		94,90
Bundesliga Man. Prof. 2.0	DV	74,90	74,90	Lost Treas. 2			99,90	X-Wing Data	DA		49,90
Burning Steel	DV		89,90	Lothar Mathäus Fußball	DV	i. V.	79,90	X-Wing + Data	DA		139,90
Burntime	DV	i. V.	i. V.	Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	59,90	69,90	X-Wing Data 2	DA		49,90
Buzz ALDRIN	DV		89,90	Might & Magic 3	DV	79,90		Xenobots	DA		94,90
Campaign	DV	79,90	74,90	Might & Magic 4	DV		59,90	Zool	DA	39,90	54,90
Campaign Data	DV		49,90	Might & Magic 5	DV		94,90				
Car and Driver	DA		74,90	Monkey Island 1	DV	74,90	89,90				
Chaos Engine	DA	69,90		Monkey Island 2	DV	89,90	89,90				
Civilization	DV	74,90	99,90	Morph	DA	49,90		CD-Rom			
Comanche	DV		94,90	Nick Faldo Golf	DA	79,90		7th Guest			139,90
Comanche Data	DV		54,90	Nigel M. World Champ.	DA	59,90	64,90	Der Patrizier			99,90
Comanche + Data	DV		134,90	NHL Hockey		i. V.	i. V.	Inca			109,90
Combat Air Patrol	DA	64,90		No. Collection	DV	69,90	79,90	Indiana Jones 4			i. V.
Combat Classics	DA	59,90	64,90	Patriot	DA	i. V.	74,90	Legend of Kyrandia			i. V.
Das Schwarze Auge	DV	84,90	84,90	Penthouse Hot Numbers	DA	39,90	39,90	Space Quest 4			74,90
Day of Tentacle	EV	i. V.	74,90	Pinball Dreams	DA	69,90	74,90	Hot News			29,90
Day of Tentacle	DV		94,90	Pinball Fantasies	DA	69,90	i. V.	Day of Tentacle	DV		i. V.
Der Patrizier	DV	79,90	89,90	Pirates Gold	DV		99,90				
Desert Strike	DA	69,90		Populous 2	DA		89,90	Mega Drive			
Die Schöne und das Biest	DV		89,90	Populous 2 Plus	DA	69,90		Alien 3		dt.	119,90
Dogfight	DA	89,90	89,90	Premiere Manager	DA	54,90	59,90	Flashback		dt.	119,90
Doom			i.V.	Railroad Tycoon	DA	79,90	69,90	Shining Force		us.	129,90
Dream Team	DA	54,90	59,90	Railroad Tycoon Deluxe	DV		99,90	Tiny Toons		dt.	119,90
Dune 2	DV	74,90	89,90	Reach for the Skies	DA	59,90	64,90				
Eishockey Manager	DV	74,90	89,90	Rebel Assault			99,90				
Elisabeth 1.	??	i. V.	i. V.	Red Baron	DV		74,90	Super NES			
Elite 2	DA		i. V.	Red Baron + Data	DV		89,90	Alien 3		dt.	139,90
Eye of Beholder 2	DV	89,90	84,90	Return of Phantom	DV		99,90	Bubsy		dt./us.	139,90
Eyeof Beholder 3	DV	84,90	89,90	Ringworlds	DA		74,90	Desert Strike		dt.	129,90
F-15 Strike Eagle 3	DA		99,90	Roma AD 92	DV	69,90		Final Fight 2		us.	139,90
Falcon 3.0	DA		99,90	SWOTL	DA		74,90	Jimmy Connors Tennis		dt.	139,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90	SWOTL Datas			i. V.	Jungle Strike		us.	i. V.
Falcon 3.0 Mission 2	DA		i. V.	Sensible Soccer 92/93	DA	59,90	69,90	Jurassic Park		us.	139,90
Fields of Glory	DA		99,90	Shadow of the Beast 3	DA	29,90		Mortal Combat		dt.	149,90
Fire & Ice	DA	54,90	59,90	Shadow of the Comet	DV	84,90	94,90	Star Wing		dt.	129,90
Flashback	DV	69,90	74,90	Sherlock Holmes	DV		99,90	Street Fighter Turbo		dt./us.	139,90
Formula 1 Grand Prix	DA	89,90	99,90	Silent Service II	DA	89,90	94,90	Super Bomberman		dt.	139,90
Freddy Pharkas	DV		79,90	Sim Farm	DV	i. V.	99,90	Super Mario Kart		dt.	109,90
Front Page Football	DA		79,90	Space Hulk	DA	84,90	94,90	Super Propotector		dt.	129,90
Goal!	DA	69,90	69,90	Space Quest 5	DV	i. V.	89,90	Super Star Wars		dt.	124,90
Goblins 2	DV	59,90	64,90	Street Fighter 2	DA	69,90	79,90	Techmo NBA Basketball		us.	134,90
Gunship 2000	DA	64,90	64,90	Strike Commander	DA		99,90	Ultima 6		us.	149,90
Gunship 2000 Senario	DA	74,90	89,90	Strike Commander Speech	DA		49,90	WWF 2 Royal Rumble		dt.	144,90
Hannibal	DV	69,90	79,90	Strike Com. + Speech	DA		139,90				
Harrier Jump Jet	DV		99,90	Strike Com. Mission 1	DA		49,90				
History Line 14/18	DV	89,90	89,90	Stunt Islands	DA	i. V.	99,90	Soundkarten / Zubehör			
Humans	DA	54,90	54,90	Superfrog	DA	49,90		Sound Blaster 16			399,00
Humans Race	DV	69,90	79,90	Syndicate	DV	69,90	69,90	Sound Blaster 16 ASP			479,00
Inca	DV		99,90	Task Force 1942	DA		99,90				
Indiana Jones 4	DV	89,90	99,90	Terminator 2029			99,90	Joystick			
Island Dr. Brain	DV		74,90	The Greatest	DV	69,90	79,90	Gravis Pro			84,90
Jonathan	DV	79,90	79,90	The Legacy	DV		89,90	Thrust Master			159,90
Jordan in Flight	DA		84,90	The Lost Vikings	DV	79,90	89,90	Gamepad			54,90
Jurassic Park	DA	59,90	74,90	Tornado	DV	i. V.	89,90				

Mehrere 1000 Programme auf Lager!

Abgedreht



Rauf aufs Matterhorn: Eine der vorgegebenen Bahnen im Überblick

Rollercoaster

Der eine mag's, der andere nicht. Wem schon schwindlig wird, wenn er Schuhe mit höheren Absätzen anzieht, der läßt besser die Finger davon. — Richtige Achterbahnfreaks sind besser aus härterem Holz geschnitzt. Bei solchen Looping-Desperados bleibt die Salamipizza auch nach drei Überschlügen und diversen Sturzfahrten im eisenharten Magen. Dabei haben es die Freunde des mehrfachen Turbosaltos hierzulande nicht leicht. Ab und zu mal ein mickriger Dreifach-Looping auf der lokalen Kirmes ist schon

das Allerhöchste der Gefühle. Soll uns so richtig elend und schlecht werden, dann müssen wir schon in das Land der unbegrenzten Möglichkeiten jetten und in einem der zahllosen Vergnügungsparks durchstarten. Space Mountain in Disneyland oder die Bahnen in Knotts Berry Farm sind dort so berühmt-berüchtigt, daß Freaks ihre Namen nur erfürchtig hinter vorgehaltener Hand raunen.

Wohlan, wir können nicht immer in die USA düsen, computerisierter Ersatz muß her. Der ultimative Achterbahn-Simulator kommt natürlich von

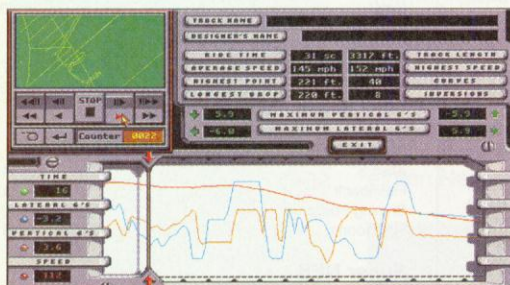
den Profis der Massenunterhaltung, von Disney höchstselbst. *Coaster* bietet zehn vorgefertigte Bahnen, auf denen Ihr schnurstracks fahren dürft. Wie es sich für eine Simulation gehört, wird das Vergnügen aus unserer Perspektive geboten. Der furchtlose Testpilot kann Bremsen, Gasgeben und sich an der Aussicht erfreuen — sonst nichts.

Richtig spannend wird's erst, wenn wir selbst unsere Wunschbahn bauen. Der *Coaster*-Architekt darf dabei aus dem Vollen schöpfen — kleine und große Loopings, Schrauben, Steilkurven, Beschleunigungs-, Bremsstücke und Lifte sind im reichhaltigen Angebot. Gewerkelt wird mit der Maus

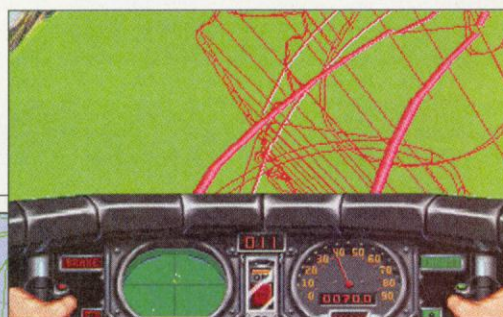
auf einer isometrischen Bauplatte, die frei im Raum drehbar ist. So könnt Ihr Euer Werk problemlos von allen Seiten bewundern. Ist der stahlgewordene Wahnsinn abgespeichert, geht's auf die Teststrecke. Als Gag geben "typische" Coaster-Freaks ihre Wertung für den Parcours ab, die wird dann automatisch in eine Highscore-Liste eingetragen. Zusätzlich dürfen Physiker unter der Spielerschar, auf einem schwer technisch angehauchten Datenbildschirm die unterschiedlichen Gravitationskräfte, die auf den Insassen lasten würden, verfolgen.

Sogar ein kleines Geschicklichkeitsspiel hat Disney in den Achterbahn-Editor eingebaut: Wer bei seinen Boliden die automatischen Haltebolzen durch Mausclick entfernt, darf durch dosierten Einsatz von Bremse und Gaspedal, die Wägelchen auf der Piste halten. Geht's zu forsch in die Steilkurve, müßt Ihr Euch nach neuen Testdummies umsehen.

vw



Die Welt der Physik: Welche G-Kräfte haben wir entfesselt?



Ist mir schlecht: Der Eigenbau-Coaster im Selbstversuch



Vielleicht noch ein Looping? Das Werk wächst in den Himmel.



Jubell! Ich habe meinen eigenen Rekord gebrochen und darf "Volkers Crusher" gleich hinter "The Eagle" und der grauisigen "Supernova" eintragen. Satte 83 Punkte vergibt die Testcrew für meinen ingenieurwissenschaftlichen Geniestreich. "Knuts Reveng" dümpelt bei lachhaften 57 Prozent und Sönkes "Hanseat" geht auf halber Strecke unter. Kurz und Gut: Disney Softs Coaster ist das witzigste Editor-Programm des Jahres, denn auf so eine Schnappscheide muß man erstmal kommen. Knallbunt, laut,

völlig nutzlos und kinderleicht zu bedienen. Wer mit Bremse und Gaspedal hantiert, bekommt sogar in Ansätzen ein kleines Geschicklichkeitsspiel geboten. Trotzdem sehen wir in diesem Fall von einer POWER-Wertung ab, da der Spielspaß weitgehend nur von der Kreativität des Architekten abhängt. Wer sich und sein Computerhobby nicht allzu ernst nimmt, kann ja mal nen Probe-looping drehen. Ernsthafte Kaufabsichten sollte aber nur Achterbahn-Freaks mit Geldüberschuß entwickeln.

Genre: Editor

Hersteller: Disney Software

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS Editor

Grafik: — Sound: —

Schwierigkeit: —

Minimal: 386 mit 16 MHz, 640 Kbyte, 1,2 MB Festplatte, VGA

Unterstützt: AdLib, Soundblaster

Geplant für: —



NFL COACHES CLUB



FOOTBALL

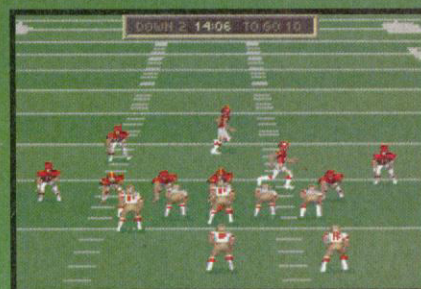
Wenn's drauf ankommt - nehmen Sie es mit den Besten auf!

Dies ist American Football pur. NFL Coaches Club Football, entwickelt von MicroProse, dem Marktführer in realistischen Sportsimulationen. Dies ist genau das Spiel, auf das die Fans des American Football gewartet haben! Dies ist Ihre Chance, das Spiel kennenzulernen, das Europa im Sturm erobert hat. Wie Sie es von Microprose zu Recht erwarten können, haben wir jedes Detail umgesetzt, vom Wurf der Münze bis zum letzten markerschütternden, Touch-Down-rettenden Tackling!

- In den actionreichen Einzelspielen haben SIE die Kontrolle. Steuern Sie das Passen, Werfen und Rennen. Oder spielen Sie den Coach und manipulieren Sie das Spiel von der Seitenlinie aus.
- Lassen Sie sich auch nicht das kleinste bißchen Spannung entgehen: Mit Hilfe der 3-D-Wiedergabe können Sie das Spiel aus allen Blickwinkeln betrachten - genau wie im Fernsehen!
- Nutzen Sie die mit Hilfe von

Spitzenmannschaften der härtesten Football-Liga der Welt entwickelten NFL-Spieler und -Strategien.

- Beobachten und lernen Sie von jedem Spiel der gesamten NFL-Saison; mit vollständiger Bild-für-Bild-Zeitlupe und umfassenden Wiedergabeoptionen können Sie den Aufbau aller Spielzüge nachvollziehen.
- NFL Coaches Club Football.
Für IBM-kompatible PCs.



Kein anderes Spiel kommt ihm nahe - denn wer es versucht, wird geplättet!

MicroProse Ltd., The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY, UK

MICRO PROSE
Seriously Fun Software

Incomplete

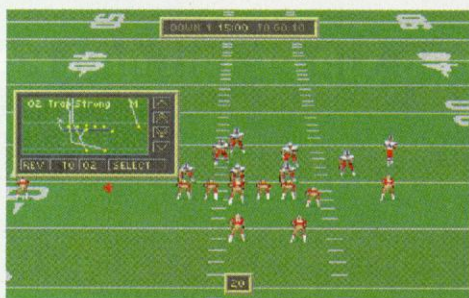


Klein, aber mein: Das Fenster zur Playcall-Auswahl

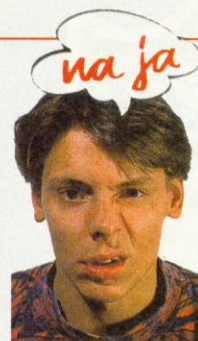
NFL Coaches Club Football

American-Football-Simulationen werden, dank der American-Sports-Manie, auch in Deutschland immer beliebter. Dynamix' *Front Page Sports Football* führt die kleine Riege der Simulationen bis heute souverän an. Ein Manager-Part, der sich gewaschen hat, und der durchdachte Actionteil ließ selbst *John-Madden*-verwöhnte Videospieler staunen. Jetzt will Microprose mit *NFL Coaches Club Football* dem State-of-the-Art-Programm den Rang als beste Footballsimulation streitig machen.

Zu Spielbeginn wartet das übliche Auswahlmenü. Natürlich darf eine Liga oder sogar die ganz individuelle Mannschaft mit den jeweiligen Spielern und deren Eigenschaften zusammengebastelt werden. Ein Playcall-Editor ist ebenfalls mit von der Partie. Hier läßt sich das Playbook, welches sämtliche Playcalls und For-



Wem soll man heute noch Glauben schenken? Microprose kündigt das Spiel als "the most realistic football game ever produced for PC" an. Kaum angespielt, offenbart sich jedoch schon das erste der vielen Mankos: Die Mannschaften punten sich das Ei nach jedem Touchdown automatisch zu. "Fake-punts" sucht man also vergeblich. Das Herz des Spielers bleibt jedoch endgültig stehen, wenn es um die beliebten "Audibles" geht. Es mag ja noch halbwegs normal sein, wenn man bereits ausgesuchte Playcalls in Massen verwerfen darf und sich ständig neue aussuchen kann. Der Gegner macht das Spielchen



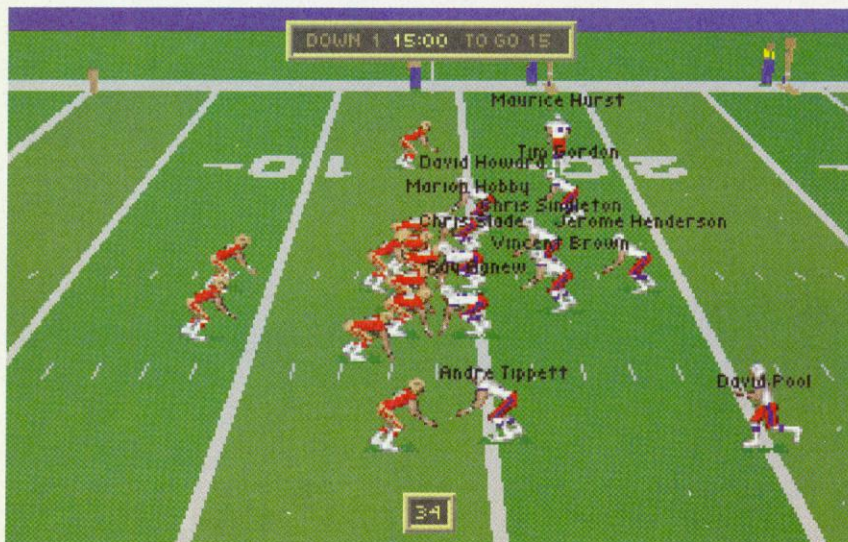
jedoch fleißig mit und rennt währenddessen sogar vom Platz, um eventuelle Mannen auszutauschen. Die Steuerung des Paßspiels grenzt ebenfalls an eine Frechheit. Der Receiver muß mit der Maus mühevoll gesucht und angeklickt werden. Währenddessen stapeln sich über Eurem Quarterback die 150-kg-Verteidiger der gegnerischen Defense-Line, und der gewollte Paß wird dadurch um ein Vielfaches erschwert. Die Vorzüge von *NFL Coaches Club Football*, wie zum Beispiel der Liga-Modus und der nette Playbook-Editor, werden von den Fehlern im Action-Part gnadenlos zu Boden getackled – schade drum.

mationen enthält, nach eigenem Belieben modifizieren.

Im Stadion treten Ihr wahlweise im Action- oder Coach-Modus gegen einen Kumpel oder den Computergegner an. Im Coach-Modus kümmert Ihr Euch nur um Timeouts und Playcalls – im Action-Modus zusätzlich um die Steuerung der Spieler. Auf Knopfdruck stellt Ihr Euch die richtige Perspektive ein, wobei Ihr zwei-

schon verschiedenen Seiten- und Frontalansichten wählt. In der Offense steuert Ihr den ballführenden Spieler mit Maus, Joystick oder Tastatur und paßt auf Knopfdruck. Den Zielpunkt des Passes habt Ihr dabei mit einem Cursor anzuwählen.

Nach jedem absolvierten Match darf der Spielstand natürlich auf Festplatte gebannt werden. kn



Time Out:
Auswechseln
lassen sich Eure
Mannen
jederzeit (oben)

Die Perspektive
von der Seite
bietet kaum
Übersicht (links)

Genre: Sportspiel

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Microprose

MS-DOS 51%

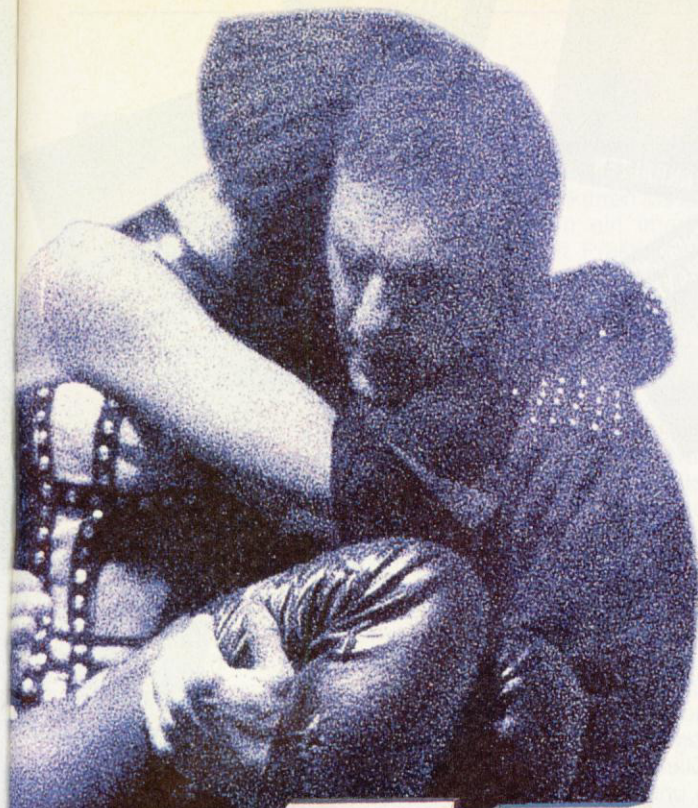
Grafik: 43% Sound: 52%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 386SX, 2MByte
RAM, VGA, 5 MByte Harddisk

Unterstützt: Adlib, Sound-
blaster/Pro, Roland, Spectrum

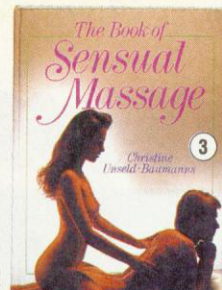
Geplant für: —



Die Frau, Der Cop, Der Thriller, bei dem Sie den Atem anhalten.



Der Horrormeister schlägt wieder zu. Nur für starke Nerven.



Verwöhnen Sie Ihren Partner. Und lassen Sie sich verwöhnen.



Eine flammende Liebe. Verfilmt mit Superstar Kevin Costner.

Herzklopfen und schlaflose Nächte mit englischen Büchern!

Sie lesen gerne und Sie sprechen Englisch? Sie möchten Ihre Kenntnisse auf dem besten Stand halten? Als Mitglied des „English Book Club“ können Sie Lesespaß und Lernvergnügen mit englischen Büchern direkt aus England genießen. Und Sie verbessern Ihre Sprachfähigkeit ganz nebenbei, gut für Beruf, in der Freizeit und auf Reisen.

• Genießen Sie klassische Literatur, Kunst, Geschichte und noch vieles mehr. Alles sorgfältig von unserem Lektorenteam ausgewählt. • Als Einführungsangebot in „The English Book Club“ stehen Ihnen 5 Buchtitel für nur DM 10,- zur Auswahl. • Für Mitglieder: kostenlos ca. alle 10 Wochen unsere „BookShop“-Zeitschrift mit Buchangeboten oft günstiger als zum englischen Verlagspreis. Und so einfach werden Sie Mitglied: • Wählen Sie Ihre 5 Bücher zum Einführungspreis und

schreiben Sie die Codenummern in die auf dem Coupon vorgesehenen Kästchen. • Ihre 5 Bücher stehen Ihnen 10 Tage lang ohne Kaufzwang zur Ansicht zur Verfügung, bevor Sie sie bezahlen müssen. • Nutzen Sie dieses Kennenlern-Angebot und senden Sie Ihren Coupon heute noch ab! Schicken Sie kein Geld mit.

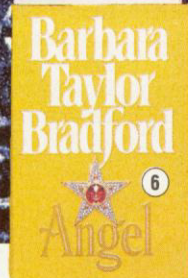
THE ENGLISH BOOK CLUB

in Deutschland:
Postf. 22 60 33350 Rheda-Wiedenbrück

5 Bücher für nur DM 10,-!



Ein herrlicher Fotoband über das grüne Irland und seine Regionen!



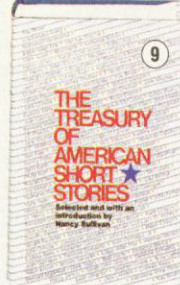
Sie suchte nach Liebe und fand die Verführung ...



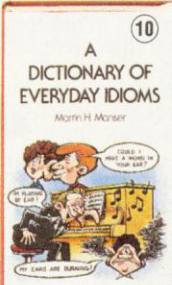
Die Dinosaurier kommen! Spielbergs Film des Jahres



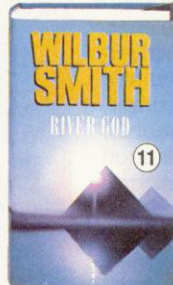
Das Beste von Miss Marple. Einfach marpleous!



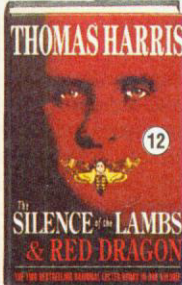
Bestseller pur! Wenn Sie noch anderes vorhaben: Nicht bestellen.



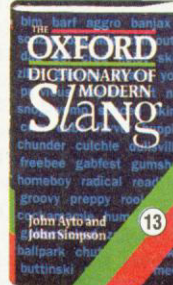
Die humorvollen Eigentümlichkeiten der britischen Sprache.



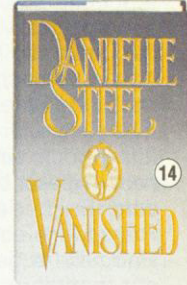
Die Schlacht der Helden und eine Liebe, die über alles triumphiert.



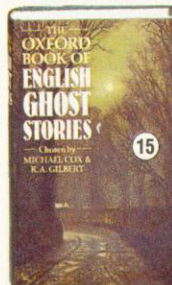
Stahlkäfige schützen nicht vor Hannibal Lecter. Bester Horror.



Ein Nachschlagewerk mit über 5.000 Slang-Wörtern und -Ausdrücken.



Der neueste Bestseller von Danielle Steel!



Gruselige Spannung von der ersten Seite an



Die definitive Analyse einer Beziehung, die ihren magischen Lauf nehmen sollte!



Der Einblick in seine Gedankenwelt und Ansichten.

Ihre 5 Lieblingsbücher für nur DM 10,-!

Anforderungs-Coupon

JA, ich möchte dieses Kennenlern-Angebot nutzen!

Bitte hier gleich

Bestellnummern eintragen, ausfüllen und an THE ENGLISH BOOK CLUB, Postfach 2260, 33350 Rheda-Wiedenbrück, einsenden.

Bitte schicken Sie mir meine 5 Wunschbücher 10 Tage zur Ansicht. Ich habe volles Rückgaberecht. Nur wenn mir das Angebot gefällt, zahle ich nach Erhalt der Rechnung den günstigen Kennenlernpreis von DM 10,- (zuzügl. DM 8,- Versand). Dann erhalte ich gratis ca. alle 10 Wochen die „BookShop“-Zeitschrift mit brandaktuellen Bestsellerangeboten und kann sämtliche Leistungen von „The English Book Club“ in Anspruch nehmen. Ich bestelle 1 x pro Katalog mindestens 1 Artikel. Den Titel, der unter Editor's Choice in der Zeitschrift beschrieben wird, erhalte ich automatisch, wenn ich meine eigene Auswahl bis zu dem in der „BookShop“-Zeitschrift genannten Termin nicht getroffen habe. Meine Mitgliedschaft läuft für den Zeitraum von mindestens 4 Ausgaben der „BookShop“-

Zeitschrift. Nach Ablauf dieses Zeitraums bin ich berechtigt, meine Mitgliedschaft mit einer Kündigungsfrist von 3 Monaten jederzeit schriftlich zu kündigen. Ich ermächtige „THE ENGLISH BOOK CLUB“ hiermit, Bücher in meinem Namen nach Deutschland einzuführen.

Vertrauensgarantie

Bin ich mit dem Angebot nicht zufrieden, schicke ich die Sendung innerhalb von 10 Tagen an „THE ENGLISH BOOK CLUB“ zurück. Damit ist für mich alles erledigt.

Vorname Name

Straße, Nr.

PLZ

Ort

Unterschrift

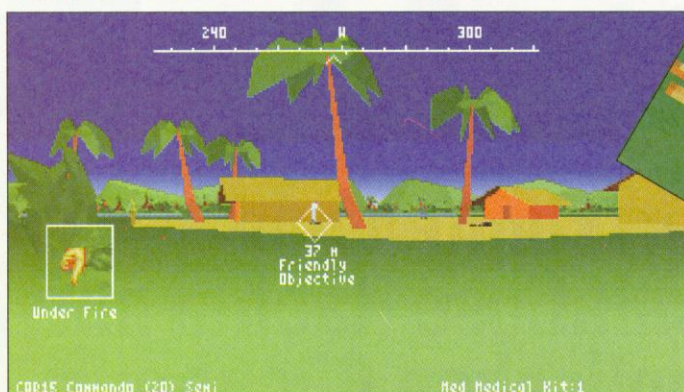
5900/UC 439

Gratis!

Gratis für Ihr Interesse:
Der praktische Datenbank-Taschenrechner mit integriertem Speicher für Telefon-Nummern und persönliche Notizen.



Ho Ho Ho-Chi-Minh



September 1967 – Barvo Kompanie, 25te Infanterieeinheit – irgendwo in Grenznähe von Kambodscha

Seal Team

Lauwarmer Regen prasselt auf die Helme – ohrenbetäubende Explosionen – Feuerwerke von Leuchtschurmunition – aufdringliche Moskitos – Mekong-Delta 1965. Die Reste des Seal Teams sammeln sich an einem Granatrichter. Das letzte Werk des Computerspielgiganten Electronic Arts führt Euch zurück in das amerikanische Volkstrauma Vietnam. Gerade beginnen die letzten krampfhaften Versuche der Amerikaner, den Spieß im schon so gut wie verlorenen Vietnamkrieg noch einmal umzudrehen. In dieser bitteren Situation wird Euch der Posten des Point Mans einer Seal Team-Patrouille zugewiesen. In dieser herzerzerrenden Rolle untersteht Euch eine Gruppe von drei Soldaten, die Ihr durch den vietnamesischen Dschungel führt.

Bevor Ihr auf den bitterbösen Charly losgelassen werdet, sind noch einige For-

malitäten zu klären: Aller Seals Anfang ist der Charaktergenerator, hier könnt Ihr Euch einen Soldaten Eures Vertrauens herauspicken. Jeder Kämpfer glänzt dabei mit verschiedenen vorgefertigten Eigenschaften. Die militärischen Fähigkeiten der einzelnen Soldaten könnt Ihr in Tabellen und Diagrammen in Augenschein nehmen. Dabei wird zwischen der Wafenkunde, wie der Treffsicherheit mit den einzelnen Waffensystemen und der Psyche, wie Stärke oder Ausdauer, unterschieden. Schließlich könnt Ihr noch ein Startjahr zwischen 1966 und 1969 in Angriff nehmen.

Der ultimative Kurztrip in Richtung Hanoi ist die Practice Mission. Kurz und meist schmerzlos werdet Ihr für einen Auftrag im Feindesland abgesetzt und müßt Euch zum Endziel durcharbeiten. Hat sich der Seal mit Steuerung und Taktik des Buschkampfes vertraut gemacht, geht es ans

Eingemachte – die Campaign. Im Campaignmode werden Euch unterschiedliche Aufträge angetragen. Doch ein gut gedrillter Seal muß auch mit derben Situationen fertig werden. Bei Seal Team-Aufträgen wird nicht lange mit der Wim-

per gezeugt, sieben unterschiedliche Auftragsarten erwarten Euch, dabei gehört der Patrouillengang genauso zum Seal-Alltag wie die Zerstörung von vietnamesischen Bunkerobjekten oder die Durch-

Kein Wunder, daß es mit dem sozialistischen Paradies auf Erden noch nichts geworden ist: Die gegnerische Nationale Volksarmee rückt ähnlich unentschlossen durch die Botanik, wie weiland die kommunistische Weltrevolution. Zum Glück haben auch die Computer-Amis mit den Unbilden der schlampigen Programmierung zu kämpfen. Die Chancen sind ausgeglichen. Kanonenboote tuckern schon mal über Land, Hubschrauber schießen sichtlich daneben und treffen doch, und mühsam angeschlepptes Dynamit explodiert mal mit, mal ohne Feuerball. Den feindlichen Bunkern ist's egal, sie fallen trotzdem um. Hätte man alle diese

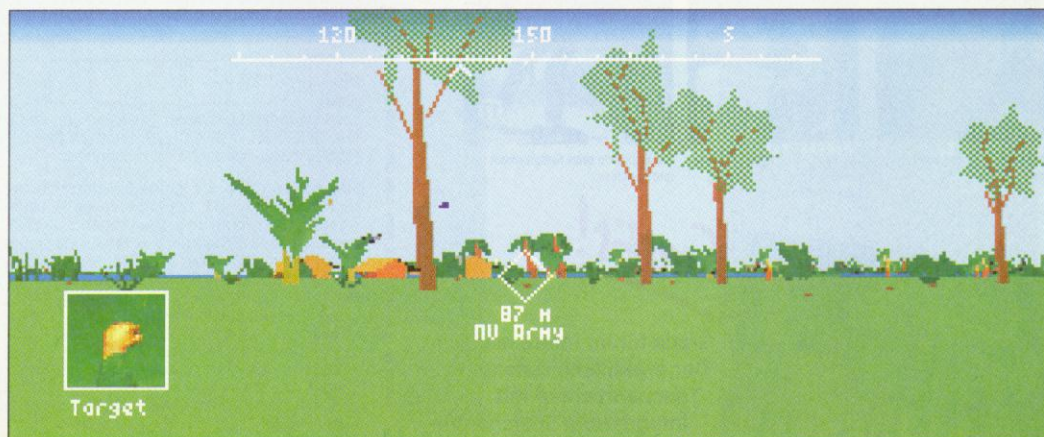


Dschungel-Bugs entfernt, mein Supergesicht wäre Seal Team sicher gewesen. So feuern taktische Kurzweil, atmosphärische Dschungel-Paranoia und Missionsvielfalt das ungewöhnliche Programm nur in die guten Ränge. Nach kurzer Eingewöhnungszeit erschließen sich dem Platoon-Führer viele Handlungsmöglichkeiten und Feinheiten. Daß pazifistische Naturen besser die Finger davon lassen sollten, muß wohl nicht extra erwähnt werden. Wer aber schon Spiele wie Special Forces von Microprose mochte und vor keinem knackigen Action-Adventure zurückschreckt, wird auch in Seal Team eine echte Herausforderung finden.



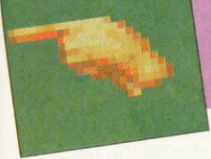
Oben: Die Übersichtskarte ist die wichtigste Schaltzentrale des Point Mans – Hubschrauber und Flußboote werden hier koordiniert

Rechts: Spärliche Vegetation und harte Krieger krauchen durch das Dschungeldickicht



Die Handzeichen der Amerikaner waren in Vietnamkrieg eine der gebräuchlichen Verständigungsmethoden. Gerade im hellhörigen Dschungel wurden kurze Gesprächsfetzen oder Schreie von Verwundeten schnell zum Verhängnis eines ganzen Plato-

MARSCHORDNUNG LINIE



führung eines durchtriebenen Hinterhaltes, in dem alle auftauchenden VC's liquidiert werden müssen. Wie es sich für einen Seal-Führer gehört, marschierst Ihr Eurem Team voran. Dabei könnt Ihr die Angelegenheit aus zwei Blickwinkeln betrachten: In Kampfhandlun-

gen unabdingbar ist der Blick durch die Augen Eures Point Mans. Hier werden alle Ziele, vom Ochsenkarren bis zur Palmenhütte in ein imaginäres Visier geholt. Praktischerweise wurde auch gleich ein Kompaß in Euer Augenfeld implantiert, das gleich eine Marke Eures Zielkreuzes einschließt. Steht ein Wandertag mit großen Entfernungen an, könnt Ihr so Eure Leute auf die Piste eichen. Blickvariante Nummer zwei ist der direkte Blick auf Euren Point Man. Aus einem Winkel von Schräghinten bekommt Ihr so eine quasi Filmperspektive.

Um die Angelegenheit im totalen Überblick zu behalten, steht Euch eine Kartenfunktion des Geländes zur Verfügung. Die Karte ist in mehreren Stufen zoombar und zeigt Euch Landschaft und Technik. Her-

Seal Team zeigt uns eine Kombination aus ansprechender Atmosphäre und miserabler Technischer Leistung. Zwar muß man den Programmieren zugute halten, daß *Seal Team* zu den wenigen Spielen mit einer funktionierenden 3-D-Oberwelt gehört, doch leider hat die virtuelle Realität im Mekong-Delta mit heimtückischen Fehlern zu kämpfen: In Panik rasen Boote über knallgrüne Digiwiesen, verzerren sich grob aufgelöste Seals in den Perspektiven und ab und zu machen es sich Soldaten auf der Wasseroberfläche bequem. Einen ganz besonderen Gimmick ließen sich die Programmierer mit der Steuerung des Helden-teams einfallen. Kämpft Ihr per Tastatur, ruckelt das Mekong-Delta wie bei einem Erdbeben der Stärke 6,8. Schiebt Ihr die



Maus, dann könnt Ihr Euch zwar schnell drehen, doch bevor sich Eure Leute in Gang setzen, qualmt die Kugel. Auch optisch erinnert *Seal Team* an einen niedergepixelten Erbseneintopf: Eure Team-Kollegen schwabbeln in einsamen Farben und sparsamen Polygo-

nen. Im Vergleich zu älteren Spieleproduktionen dieses Themas, man denke nur an die Knallerorgien *Rambo* oder *Platoon*, ist *Seal Team* einer der besten Umsetzungen des Vietnam-Traumas. Dank Realitäts-treue und Unterstützung des UDT/SEALs Museum beinhaltet das Programm gewisse Kritikpunkte der recht kribbligen Kriegsthematik. Doch diese Programmierleistung und stupider Dschungelalltag lassen nur mein Dreiergesicht in den Kasten.

Leider passen nicht viele Zwischensequenzen auf die zwei Disketten



Nach gelungenen Missionen wird nicht mit Medaillen gespart



Im Briefing werdet Ihr mit Eurem Auftrag vertraut gemacht



umsausende Vietcongs könnt Ihr allerdings nur sehen, wenn Ihr die Charaktere im Blickwinkel habt. Dabei könnt Ihr Euch entscheiden, ob die Handlung während der Schmökerstunde eingefroren werden soll oder alles in Echtzeit weiterläuft. Über zwei Zusatzmenüs in der Übersichtskarte kann Verstärkung angefordert werden. Wenn es drauf ankommt, geben Euch Hubschrauber und Flußboote die nötige Feuerunterstützung im Kampf gegen die VC's. Per Zielkreuz auf der Karte könnt Ihr die fliegende und schwimmende Unterstützung zu den Brandherden leiten. Eine weitere Kartenoption ist die Einstellung Eures Teams: Die aktuelle Bewaffnung, Formation oder das Angriffsziel können so leicht und locker festgelegt werden. Je nach Gelände und

Auftrag, bieten sich verschiedene Kampfformationen Eures Teams an. Unter normalen Umständen folgen Euch Eure Pappenheimer in einer Reihe. Denkbar ungünstig wird die Situation, wenn es zu einem Feuergefecht mit Charly kommt, denn der erste der Reihe befindet sich dann zwischen zwei Fronten. Wenn es brenzlich wird, laßt Ihr Eure Mannen besser in einer Diamantformation, in einer V-Formation oder in einer Linie antreten.

Per Zeitraffer lassen sich extrem lange Gänge bedingungslos abkürzen. Habt Ihr alle Aufträge im Kasten, könnt Ihr das *Seal Team* per Hubschrauber oder Schiff heraus-holen lassen. Dürft Ihr Euch mit erledigten Aufträgen rüh-men, bleiben auch die begehr-ten Medaillen nicht aus. cd

Call a Chopper:
Bei Hubschrauberunterstützung solltet Ihr Euch lieber aus der Gefahrenzone zurückziehen



Genre: Action

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 71%

Grafik: 59% Sound: 65%

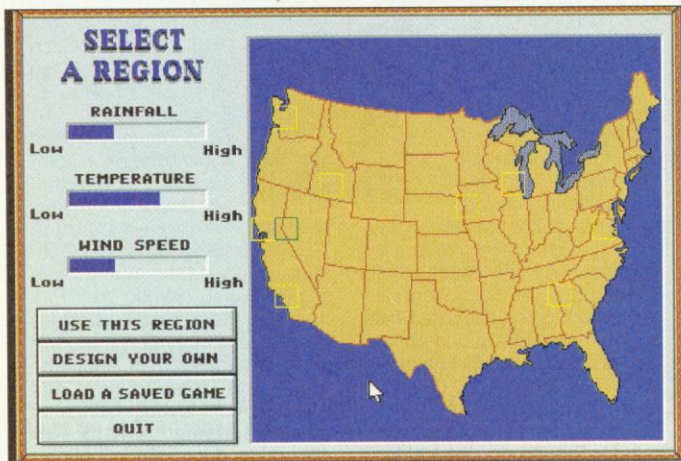
Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386er, 640 KB, 1MB EMS), 4 MB Festplatte, VGA

Unterstützt: AdLib (Gold), Soundblaster (Pro), Pro Audio Spectrum (16), General Midi, Roland, Maus, Joystick

Geplant für:

Her mit dem Butterberg!



Die Qual der Wahl: Der Landmann steckt seinen Boden ab

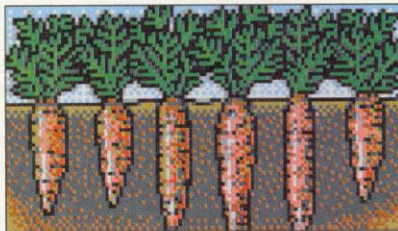
SimFarm



Es soll inzwischen Großstadtgören geben, die nicht wissen, wie eine leibhaftige Kuh aussieht und Milch für ein Abfallprodukt der Cola-Herstellung halten. Höchste Zeit, das Weltbild der unwissenden Kleinen wieder geradezurücken und die tatsächliche Quelle unserer Nahrungsmittel aufzudecken. Die Rede ist natürlich vom angesehenen Bauernstand, meines Wissens eine der wenigen Berufsgruppen, die noch nicht in adäquater Form im Computerspiel zu Ehren gekommen ist. Diese Lücke wird jetzt von Maxis, den Pädagogen unter den Softwareentwicklern, geschlossen.

Pleitegeier: Gleich klebt der Kuckuck am geliebten Lanz

SimFarm reiht sich problemlos in die lange Reihe der anderen Sim-Spiele ein, nur geht's hier endlich weniger abstrakt zur Sache. Nach ökologischer Katastrophenbewältigung (*SimEarth*), Ameisenhaufenverwaltung (*SimAnt*) und genetischen Spielereien (*SimLife*), dürfen wir uns jetzt auf den Trecker schwingen und die eigene Scholle beackern. Wie beim Urprogramm *SimCity*, müssen wir wieder alles selber bauen. Ob



Ich hab meine über den Bildschirm wuselnden "Sims" wieder, und der alte Maxis-Spielsog lugt schüchtern aus der Ackerkrume. Nach den abgefahrenen Lernprogrammen der letzten Jahre, setzen uns die Kalifornier endlich handfestere Programmkost vor. —

Unter einem Bauernhof mit seinen vielfältigen Problemen kann sich jeder etwas vorstellen. Wie üblich, wird der ambitionierte Simulant reichlich mit Menüs und Infomaterial eingedeckt. — Das aufmerksame Studium des Manuals ist höchste Bauernpflicht. Wer dagegen allzu schnell die Managerflinte ins Korn wirft, und sich durch die Automatik Arbeit abnehmen lässt, hat bald nichts anderes zu tun, als mit der Maus die Felder zu spritzen.



Läuft das Spiel dazu noch im Zeitraffer, wird das zur nervig-stupiden Dauerbeschäftigung. Nur wer von der Saat bis zur Ernte alles selberrmacht, kommt in Wallung und motivierenden Spielfluß. Leider wird der Bauernalltag dann sauschwer; wer kann schon die besten Aus-

saat- und Erntezeiten von gut zwanzig Nutzpflanzen im Kopf speichern. Wer also nicht hundertprozentig bei der Sache ist und alles akribisch plant, steht bald vor den Trümmern seiner Landmannexistenz. Dank der liebevollen Aufmachung und dem spielerischen Gehalt, darf man SimFarm zumindest jedem ernsthaft an der Materie Interessierten, empfehlen. Wer seine Milch lieber im Supermarkt kauft, der sollte auf SimCity 2000 warten.

wir nun Straßen anlegen, Bewässerungsgräben ziehen, Viehgatter aufstellen, Scheunen bauen oder die Felder düngen, — ohne unsere Unterstützung läuft fast nichts.

Bevor wir uns in den Matsch stürzen, dürfen wir zwischen acht Szenarien, sprich Regio-

nen der USA, wählen. Jedes Siedlungsgebiet bietet andere Temperaturen, Niederschlagsmengen und Windstärken. Zusätzlich sind die einzelnen Farmen unterschiedlich groß und unterschiedlich gut ausgerüstet. Alternativ dazu könnt Ihr Euch selbst einen Landstrich zusammenstellen oder vom Zufallsgenerator auswürfeln lassen. Fangt Ihr ganz bei Null an, dann habt Ihr neben einem Farmhaus, ein paar Feldern und spärlichem Grundkapital nichts. Wer mit mehr Spielgeld starten möchte, kann in der lokalen Bank einen Kredit zu saftigen Zinsen und hap-



Dreamlands größter Shop für Video- und Computergames

	PC	CD	AMIGA	MAC
Syndicate ++/e	89,95	i.V.	69,95	-
Take a Break / Pinball	89,95	-	-	-
Task Force 1942 +	99,95	-	i.V.	-
The Games Summer Challenge +	84,95	-	-	-
The Legacy ++	99,95	i.V.	i.V.	-
Their Finest Hour +	74,95	-	74,95	-
Tom Landry Strategy Football +	59,95	-	59,95	59,95
Tony La Russa Baseball 2	89,95	-	-	-
Tony La Russa Baseball 2 Datendisks	49,95	-	-	-
Tamamo +	89,95	-	79,95*	-
Treasures of the Savage Frontier ++	89,95	-	79,95*	a.A.
Turicans 3 ++	-	-	69,95*	-
Ultima 7-1 Die schwarze Platte ++	99,95	-	-	-
Ultima 7-1 Mission: Forge of Virtue +	49,95	-	-	-
Ultima 7-2 Serpent Isle +	89,95	-	-	-
Ultima 7-2 Mission Silver Seed +	49,95	-	-	-
Ultima 7-3 Headline 1+6	-	119,95	-	-
Ultima Trilogie 4+6	99,95	-	-	-
Ultima Underworld 1+2	-	129,95	-	-
Ultima U1 Stygian Abyss +	89,95	-	-	-
Ultima U2 Labyrinth of Worlds +	79,95	-	-	-
Uncharted Waters	109,95	-	-	-
Unlimited Adventures	89,95	-	-	129,95
V for Victory 3 +	89,95	-	-	119,95
V for Victory 4	89,95*	-	-	-

Ihren der Hersteller-Patches übernehmen wir keine Gewähr.			
Space Quest 5 ++	99,95	109,95	-
Space Quest Workshop	-	i.V.	189,95
Spaceward Ho! ++	99,95	-	i.V.
Special Forces +	94,95	-	89,95
Speed Racer	89,95	-	-
Spellenimmer 1 ++	89,95*	-	129,95
Spores Masters Compilation +	44,95	-	49,95
Star Trek 25th Anniversary ++	94,95	129,95	129,95
Star Trek Judgment Rites +	94,95*	i.V.	-
Star Trek Next Generation +	94,95*	i.V.	i.V.
Starlord	99,95*	-	-
Streetsfighter 2 ++	79,95*	-	69,95
Strike Commander +	89,95	i.V.	-
Strike Commander Tact. Op. 1 +	49,95*	s.o.	-
Strike Commander Speech Disk +	39,95	s.o.	-
Stronghold	89,95	-	-
Subwar 2050 +	99,95*	-	-
SWOTL +	89,95	129,95	-

Wing Commander 1 ++	-	69,95	-
Wing Commander 1 Academy +	69,95	-	-
Wing Commander 2 Deluxe +	94,95	109,95	-
Wing Commander 2 incl Speech ++	89,95	-	-
Wing Commander 250 1/2 ++	54,95	-	-
Wing Commander 2 Deluxe +	i.V.	109,95	-
Wing Commander 2 Zusatzdisketten +	49,95	s.o.	-
Wizardry 6 ++	49,95	-	69,95
Wizardry 7 ++	99,95	-	89,95* i.V.
X-Wing +	94,95	-	-
X-Wing Missions 1 +	44,95	-	-
X-Wing Missions 2 +	44,95*	-	-
Xenobots +	79,95	-	-

LÖSUNGSBÜCHER	US	DT
Civilization Strat. Guide PRIMA 370 S.	59,95	-
DSA (Hersteller)	-	29,80
Empire Strategy Guide PRIMA	59,95*	-
Eye of the Beholder 3	49,95	27,95
Falcon 3.0 Air + Disk. PRIMA 365 S.	59,95	-
Gunsong 2000 PRIMA 230 Seiten	59,95	-
Lucasfilm Air Combat PRIMA 470 S.	59,95	-
Night & Magic 5	49,95	29,95
Strike Commander	59,95	19,95*
Ultima 4 - 6 Avatar Adv. PRIMA 400 S.	79,95	-
Ultima 7 Teil 2	59,95	29,95
Ultima Underworld 2	59,95	24,95
Wizardry 7	59,95	39,95
X-Wing Strategy Guide PRIMA 420 S.	59,95	29,80

Über 5000 lieferbare Spiele ·
Software zum Anfassen. Heute bestellt,
gestern geliefert?! UPS-Versand zum
Postpreis! Berlins größtes Lager ·
Himmliche Preise und göttlicher Service ·
Probieren und Staunen.

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94
300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel

pigen Laufzeiten beantragen. Ärmere Bauern sind auf die Hilfe der Genossenschaft angewiesen, die stellt bei Bedarf Saatgut und Maschinen zu relativ günstigen Konditionen. Auf Dauer zahlt es sich jedoch aus, einen eigenen Wagenpark aufzubauen. Andernfalls müssen die Maschinen erst aus der Stadt herangeschafft werden, was kostbare Zeit kostet und z.B. die Ernte verzögern kann.

Habt Ihr Euch für einen Landstrich entschieden, geht das eigentliche Bauerngeschäft los. Die Farm wird aus der Vogelperspektive auf einem scrollenden Editierfen-

ster gezeigt, mit der Maus greift Ihr in das Geschehen ein. Während die Jahre in vier verschiedenen Geschwindigkeitsstufen verstreichen, kümmert Ihr Euch um den Aufbau der Farm und des Wegenetzes, sorgt für Düngung und Pflanzenschutz, errichtet ein funktionierendes Bewässerungssystem aus Gräben, Anschlüssen, Pumpen und Windrädern, macht neue Felder mit dem Bulldozer urbar und versorgt den Viehbestand mit Futter- und Wasserstellen. Nebenbei kümmert Ihr Euch um Ernte, Lagerung und Verkauf der angebauten Feldfrüchte und die allgemeine

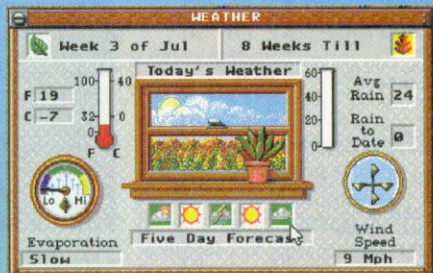
Ausgedörrt:
In trockenen
Regionen sind
Wassertürme
zu empfehlen



Menüsalat...

Die Wetterkarte

Alles für den heimischen Wetterfrosch. Wer neue Pflanzungen anlegen möchte oder die Ernte plant, kann sich hier mit Klimatrends der nächsten Tage versorgen.



Die Bank

Ihr steht vor der Pleite und deshalb muß ein neuer Kredit her? Kein Problem, die ortsansässigen Geldverleiher machen Euch zu horrenden Zinsen wieder flüssig. Vorsicht, wer nicht rechtzeitig tilgt, wird gepfändet.

Supermarkt

Darf's ein Schaf mehr sein? Wer seine Farm ausrüsten will, geht zum örtlichen Supermarkt und holt die Angebote ein.

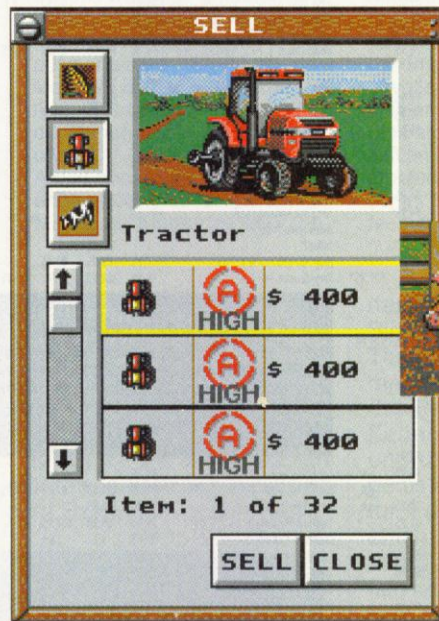


Übersicht

Alles Wissenswerte über Bodenbeschaffenheit und Infrastruktur der Gemeinde. Auf dieser Karte tätigt Ihr Grundstückskäufe.

Farmbüro

Greenhorns können hier wertvolle Ratschläge und Hilfen einholen.



Mein idealer
Lebenszweck ist
Borstenvieh und
Schweinespeck:
Viehzucht im
mittleren Westen.

Pflege der Farm. Wer nicht regelmäßig schadhafte Zäune und Maschinen repariert, wird nicht mehr effektiv wirtschaften und Miese machen. Ein Zustand, den Bank und Steuerbehörde gar nicht gerne sehen. — Wer nicht regelmäßig seine Schulden bezahlt, hat bald den Gerichtsvollzieher auf dem Hof, der gnadenlos Geräte oder Landbesitz pfändet. Läßt's gut mit der Wirtschaft, kauft Ihr natürlich neues Acker- oder Weideland dazu. Großbauern errichten Silos, Ställe und Allzweckhallen, die alle ein bestimmtes Fassungsvermögen haben. So könnt Ihr wertvolles Saatgut in günstigen Phasen einkaufen und zur späteren Verwendung aufheben oder die Ernte einlagern.

Insgesamt kann zwischen 16 unterschiedlichen Nutzpflanzen und vier Tierarten gewählt werden. Je nach Klimagebiet und Bodenqualität eignen sich andere Kombinationen. Wer seine Böden nicht übermäßig auslaugen will, setzt auf Fruchtwechselanbau. Jedes Feld ist über einen speziellen Sub-Screen einzeln zu managen. Zusätzlich werden

reichlich Statistiken und Übersichten geboten. Stimmt was nicht auf der Farm, gibt das Programm automatisch eine Meldung aus, auf die man tunlichst reagieren sollte. Wie könnte es anders sein: Auf die lieb gewonnenen Maxis-Katastrophen müssen wir nicht verzichten. So dürft Ihr z.B. zwischen Tornado, Dürre, Heuschreckenplage und Flutkatastrophe wählen. vw

Genre: Simulation

Hersteller: Maxis

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Import

MS-DOS 72%

Grafik: 61% Sound: 39%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 16 MHz,
640 KByte RAM, 4,4 MB
Festplatte, EGA

Unterstützt: VGA, Adlib,
Soundblaster, Roland,

Geplant für: Mac



**ZUM
SAMMELN!**

**Heft
11/93**

Power-Tips

Computerspieletips

A-Train	82
Comanche	79
Eishockey Manager	74
Lands of Lore	66
Pirates Gold	79
Syndicate	77
Syndicate	82
The Legacy	76

Transarctica	82
Walker	79

Videospieletips

Mario Allstar Challenge	83
Road Runner's	
Death Valley Rally	87
Tecmo Super NBA	
Basketball	88

**Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str.2
85531 Haar bei München**

Computerspieletips

TIP DES MONATS

Lands of Lore

Westwoods Edelrollenspiel zeichnet sich nicht unbedingt durch besondere Rätsellogik aus. Erik Schulzes Komplettlösung dürfte dem einen oder anderen Computerritter da gerade recht kommen.

Gladstone Keep

Ihr startet Eure Reise bei Position 1. Geht nach Norden zum Thronraum und sprecht mit König Richard. Dann lauft Ihr zu Position 2 und besorgt Euch den "Magic Atlas" (Auto-mapping!). Betretet Gerons Büro und nehmt die königliche Urkunde. Anschließend begeben sich Ihr in den Wald.

Northland Forest

Betretet die Höhle der Thugs und versucht Euch hinter die beiden Gestalten zu schleichen.

Thugs Cave

Bei Position 1 zieht Ihr den Hebel, um die Wand zu öffnen. Dann nehmt Ihr die Laterne von Position 2. Wenn Ihr den Knopf bei Position 3 drückt, öffnet sich eine Nische, die den "Thugs Key" freigibt.

Beschwert die Platte Nr. 4 mit zwei Objekten und nehmt Objekte von Platte 5 herunter, um sie freizumachen.

Bei Position 6 müßt Ihr den Knopf in der südlichen Wand drücken, damit ein anderer Knopf in der nördlichen Wand erscheint. Drückt Ihr diesen, erscheint ein Knopf in der Westwand, mit dem Ihr diesel-

be verschwinden lassen könnt. Die Kiste bei Position 7 läßt sich mit dem Thug-Schlüssel öffnen, den Ihr bereits besitzt.

Nun kehrt Ihr in den Wald zurück.

Northland Forest

Geht zum Hafen und gebt die Urkunde des Königs dort dem Angestellten.

Southland Forest

Geht zum "Grey Eagle Inn" und sprecht mit dem Mann links. Sein Name ist Timothy und er wird Euch folgen.

Wenn Ihr die Tür zur Rechten anklickt, bekommt Ihr einen Kompaß. Geht anschließend zu "Roland's Manor".

Roland's Manor

Drückt den Knopf bei Position 1. Es erscheint eine Nische, aus der Ihr mehrere Gegenstände entnehmen könnt.

Geht anschließend in den Raum, der am weitesten östlich liegt und bekämpft die Orks und Riesen, die sich dort tummeln. Nachdem Ihr sie erfolgreich besiegt habt, drückt Ihr den Knopf an der Westwand bei Position 2, um sie verschwinden zu lassen.

Bei Position 3 angekommen, sprecht Ihr mit dem sterbenden

Roland. Nachdem er dahingeschieden ist, nehmt Ihr seinen Schlüssel und öffnet die Kiste damit. Verlaßt nun den Raum.

Southland Forest

Geht zum Hafen und bezahlt für den Rückweg.

Northland Forest

Geht zurück nach "Gladstone Keep".

Gladstone Keep

Betretet den Thronraum und seht Euch die nachfolgende Sequenz an. Sprecht mit den vier Ratsmitgliedern.

Anschließend solltet Ihr in Begleitung von Baccata in den Wald zurückkehren.

Northland Forest

Geht zur "Draracles Cave".

Caves Level 1

Begeben sich zur Position 1 und zieht an den Hörnern, um die Wand bei Position 2 verschwinden zu lassen.

Bei Position 3 müßt Ihr lediglich alle drei Knöpfe drücken, um die Gruben unschädlich zu machen – allerdings tauchen sie wieder auf, sobald Ihr bei Position 4 seid.

Wenn Ihr die Platte Nr. 5 beschwert, öffnet sich die Tür

bei Position 6. Dieser Schritt ist nicht unbedingt notwendig, aber die katzenartigen Wesen besitzen einiges an Ausrüstung, was für Euch interessant sein könnte.

Platte Nr. 7 muß man beschweren, um den Dolchwerfer in der Wand außer Gefecht zu setzen. (Wichtig: Die Karte erweckt den Eindruck als gäbe es keine Verbindung zwischen Position 7 und 8. Laßt Euch davon nicht beirren – es gibt einen Durchgang!)

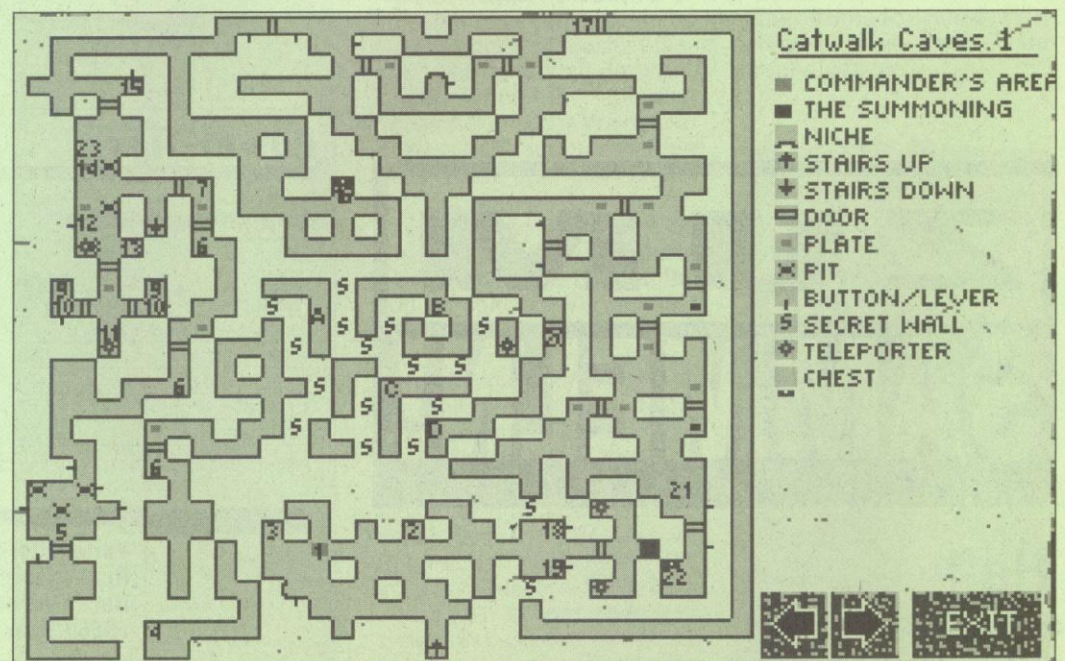
In einer der Ratten im Raum bei Position 8 werdet Ihr das "Emerald Eye" finden. Nehmt es und laßt Euch bei Position 9 in die Grube fallen.

Caves Level 2

Macht das Dinosaurierwesen unschädlich. Nehmt das Werkzeug bei Position 10 und drückt den Knopf bei Position 11, dann verschwindet die nördliche Wand.

Im "Pod Room" findet Ihr Eure dritte Gefährtin: Schneidet sie aus dem rechten Kokon heraus. Die anderen Gefangenen könnt Ihr natürlich auch befreien!

Der Knopf bei Position 13 läßt die Südwand verschwinden. Anschließend klettert Ihr die Leiter bei Position 14 hoch.



Caves Level 1

Kehrt zu den drei Knöpfen bei Position 3 zurück und drückt alle herunter.

Dann zu Position 15, wo Ihr die Südwand mit Eurer Spitzhacke zerstört (2x zuschlagen!).

Jetzt zu Position 16, wo Ihr die gleiche Prozedur – ebenfalls an der Südwand – dreimal durchführt. Bei Position 17 wird der Knopf gedrückt, und die Westwand öffnet sich bei Position 18.

Laßt Euch anschließend bei Position 19 in die Grube plumpsen!

Caves Level 2

Öffnet die Truhe bei Position 20 und nehmt Euch das "Sapphire Eye".

Nun steuert Position 21 an und drückt den Knopf. Die Tür öffnet sich. Bei Position 22 angekommen, müßt Ihr das "Emerald Eye" in den Drachen im Osten und das "Sapphire Eye" in den Drachen im Norden einsetzen. Es gibt noch eine andere Lösungsmöglichkeit an dieser Stelle, die Ihr aber selbst herausfinden müßt!

Bei Position 22 wendet Ihr Euch nach Osten (tut Ihr das nicht, seid Ihr möglicherweise auf den eben erwähnten eigenen Lösungsweg angewiesen).

Bei Position 28 könnt Ihr einen Knopf drücken, der etwas Ginseng in einer Nische erscheinen lassen wird.

Bei Position 29 braucht Ihr zwei Dolche. Drückt den Knopf, zieht an den Hörnern, drückt erneut den Knopf, öffnet das Schloß, drückt den Knopf, legt einen Dolch in die erschienene Nische, drückt den Knopf, legt den zweiten Dolch in die Nische und drückt wieder den Knopf, um die Westwand verschwinden zu lassen.

Bekämpft die Höhlenmenschen und brecht die Truhe bei Position 30 auf.

Nehmt den "Jewelled Dagger" und befördert mittels "Freeze Spell" die Schriftrolle aus der Truhe. Den Spruch solltet Ihr frühzeitig lernen!

Nun macht Ihr Euch auf den Weg zur Treppe. Bei Position 31 angekommen, werft einen Stein auf den Knopf, um die Grube zu verrücken.

Jetzt könnt Ihr die Treppe heruntergehen.

Caves Level 3

Die Grube im Osten von Position 32 ist eine optische Täuschung – Ihr könnt über sie hinübergehen und die Truhe bei Position 33 öffnen.

Wenn Ihr nicht schon leere

Flaschen besitzt, solltet Ihr Euch bei Position 56 eine nehmen. Insgesamt braucht Ihr drei davon, also sammelt sie ein, wo Ihr sie kriegen könnt!

Wenn Ihr mögt, könnt Ihr den "Iron Key" bei Position 34 nehmen (ich habe allerdings noch nicht herausgefunden, wozu er gut ist).

Bei Position 35 könnt Ihr mittels Knopfdruck eine Nische erscheinen lassen, in der sich ein Dolch und eine Aloe befinden.

Nun weiter zu Position 36. Drückt den Knopf, um eine Öffnung der Wand zu Position 37 zu erhalten. Bei 38 holt Ihr

den "Red Key" aus der Truhe. Bei Position 41 solltet Ihr dann die Treppe heruntergehen.

Caves Level 4

Drückt den Knopf bei 42 und laßt damit die Westwand verschwinden. Weicht dem Feuerball aus! Bei 43 müßt Ihr wieder einmal das Werkzeug einsetzen, um die Wand zu zerstören. Öffnet die Truhe bei 44, und Ihr werdet einen "Bezel Ring" finden. Die Truhe bei 45 enthält eine Armbrust. Bei Position 46 zerstört Ihr die Nordwand mit der Spitzhacke.

Die Platten 47, 48 und 49 müssen wieder beschwert wer-

den, um die Feuerbälle zu stoppen. Ihr könnt nun den Knopf bei Position 50 drücken, um eine Nische mit einem Dolch und etwas Geld erscheinen zu lassen.

Geht bei Position 51 die Treppe hinauf.

Cave Level 3

Geht zum Nest von Draracle (Position 52). Klickt auf den Bogengang und legt den "Jewelled Dagger" auf den Altar. Geht nun zurück zu Draracle und besorgt Euch die Schriftrolle mit dem Rätsel. Nun die Treppe hinauf zu Position 53. Jetzt könnt Ihr nicht mehr zurück in diese Höhlen.

Caves Level 2

Bei 54 die Treppen hinaufgehen.

Caves Level 1

Zieht an den Hörnern bei Position 55, bis sich die Westwand auftut. Dann verlaßt diesen Platz.

Northland Forest

Kämpft mit den Orks, die vor der Höhle des Draracle lauern. Dann spricht Ihr mit Timothy, der im Sterben liegt.

Am "Lake Dread" werdet Ihr mit dem Boot nach Opinwood übersetzen, wo Ihr Victor findet.

Opinwood

Geht zum Sumpf.

Gorka Swamp

Bei Position 1 solltet Ihr ein wenig Sumpfwasser in eine Eurer Flaschen abfüllen (eine der Ingredienzien für den Heiltrank, der Richard kurieren kann).

Bei 2 findet Ihr einen Ring in einer Truhe.

Um weitere Zutaten für Euren Zaubertrank zu bekommen, müßt Ihr nun den Medizinmann aufsuchen und ihm die Rätselschiftrolle zeigen. Laßt Euch zumindest über das "Powder of Your Mother" aufklären.

Die nächste Station ist der "Gorka Chieftain". Wenn er Euch fragt, was Ihr für den "Ruby of Truth" einzutauschen bereit seid, bietet ihm alles an! Er wird sich für den "Ceremonial Bronze Helmet" entscheiden und das Geschäft ist gemacht. (Nebenbei bemerkt: Die Matschlöcher im Sumpf könnt Ihr ignorieren, wenn Ihr in deren Nähe den "Freeze Spell" einsetzt.)

Den Helm, den Ihr dem Chieftain angeboten habt, findet Ihr in der Nähe von Position 3. Bevor Ihr ihn jedoch nehmen

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für den **Tip des Monats** machen wir 777 Mark locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der **POWER PLAY**.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschrei-

ben. Macht Euch nicht die Mühe, und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit, die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Faxmaschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfallimer.

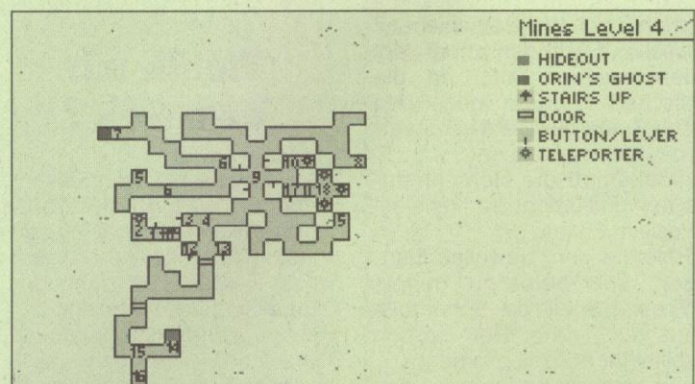
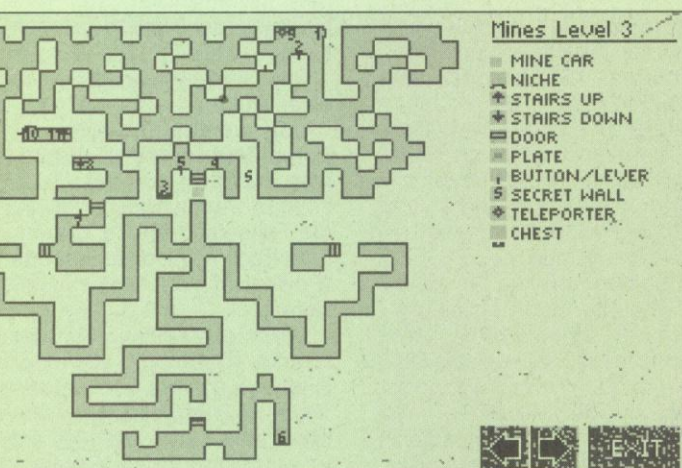
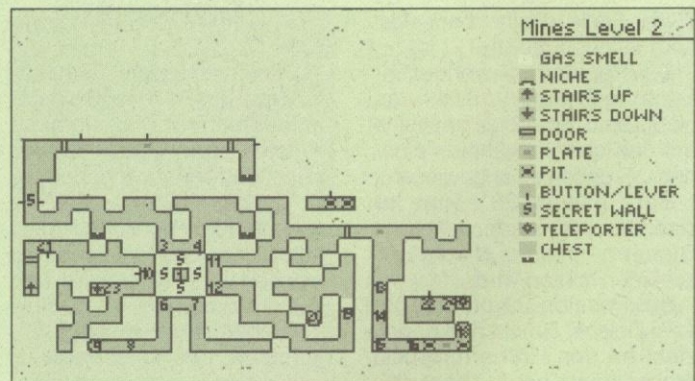
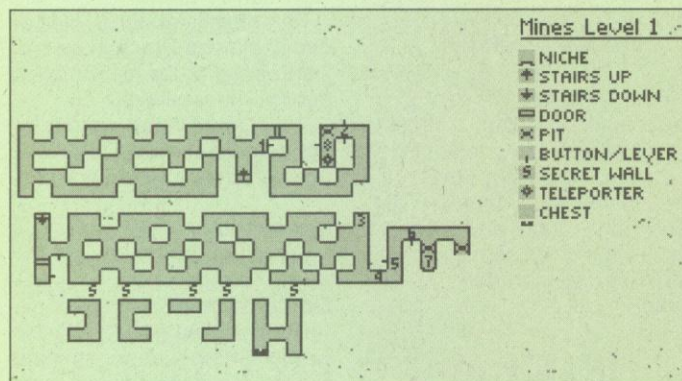
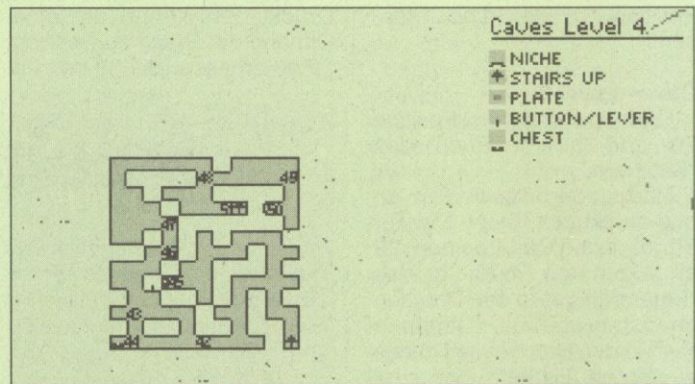
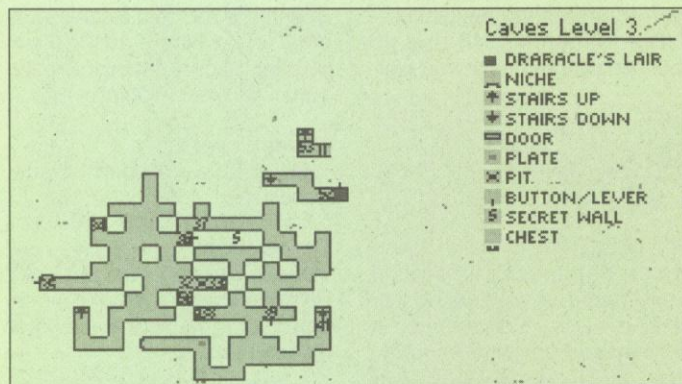
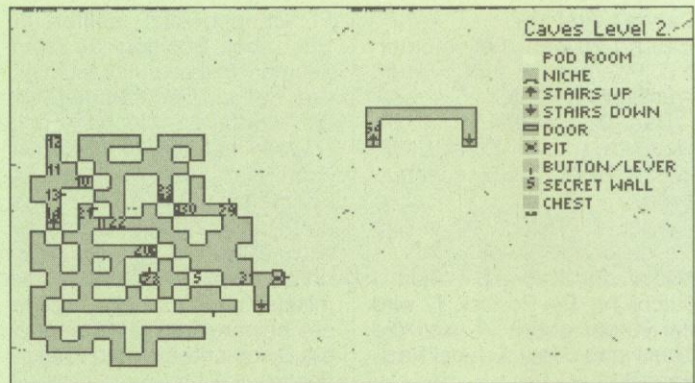
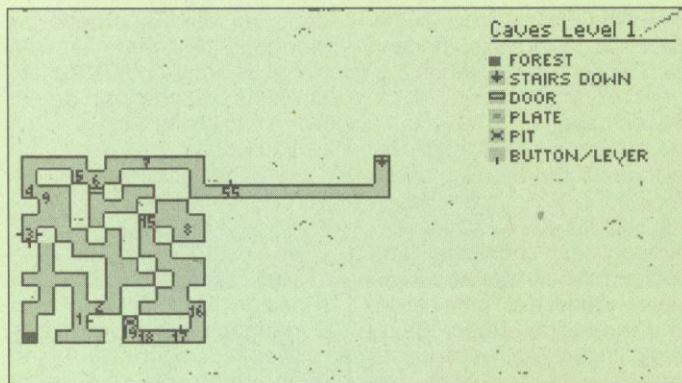
Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln.

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

**Markt & Technik
Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München**



könnt, müßt Ihr noch das Monster unschädlich machen, das ihn bewacht.

Nun geht zurück zu "Gorka Chieftain" und übergibt ihm den Helm.

Mit dem "Ruby of Truth" in Eurem Besitz geht es nun Gott sei Dank zurück nach Opinwood.

Opinwood

Einer Eurer Charaktere sollte den "Ruby of Truth" tragen, wenn Ihr den Wagen von Droek besucht. Er wird Euch nun Glauben schenken.

Sprecht mit Dawn. Sie wird Euch einen Schlüssel geben – einen von vier, die notwendig sind, um King Richard zu be-

freien. Außerdem schenkt sie Euch ein paar leere Gefäße für Eure Elixier-Zutaten, die Ihr tunlichst behalten solltet – Ihr werdet sie noch brauchen.

Nun verläßt diesen Ort und geht zu den "Urbish Mines".

(Achtung: Wenn Ihr bereits in den Mines wart, bevor Ihr mit Dawn gesprochen habt, hat sie Euch schon den – sehr wichtigen – "Vaelans Cube" gegeben.)

Urbish Mines

Noch seid Ihr nicht bereit, in die Mines zu gehen! Geht schnurstracks durch und öffnet auf keinen Fall die Tür – der Larkhon wird Euch sonst mit Sicherheit töten!

Upper Opinwood

Benutzt jeweils eine Flasche mit den Hornissennestern, die mit Nr.1 gekennzeichnet sind. Der Honig der Hornissen ist die

zweite Zutat, die Ihr für Richards Heiltrank benötigt.

Öffnet die Truhe bei Position 3 (mit Gewalt oder auf die sanfte Tour) und entnehmt die Armbrust "Valkyrie", die Feuerbälle schießen kann.

Bei 3 befindet sich ebenfalls eine Truhe, die ein Jadehalsband enthält.

Auch die Truhe Position 4 enthält eine nette Überraschung: einen grünen Schädel, den man mitnehmen sollte.

Danach kehrt Ihr zu den Minen zurück.

Urbish Mining Co.

Nun dürft Ihr die Tür öffnen! Um den Larkhon außer Gefecht zu setzen, benötigt Ihr den grünen Schädel. Falls Euch zwischendurch die Magie ausgeht, verläßt die Höhle und kehrt wieder zurück (kann durchaus mehrmals passieren).

Nachdem das Kapitel Larkhon abgehakt ist, steigt Ihr die Treppen bei Position 2 hinunter und unterhaltet Euch mit dem Angestellten bei 3. Bevor Ihr diesen Bildschirm verläßt, nehmt den Pickel zu seiner Linken und bemächtigt Euch des schweren Schlegels aus der Nische bei Position 4.

Um die Tür bei 5 zu öffnen, muß man die andere nördliche Tür schließen (man kann sie nicht beide zugleich offenlassen).

Öffnet die Truhe bei 6 und nehmt den "Silver Key". Dann die Treppe hinunter bei Position 7.

Mines Level 1

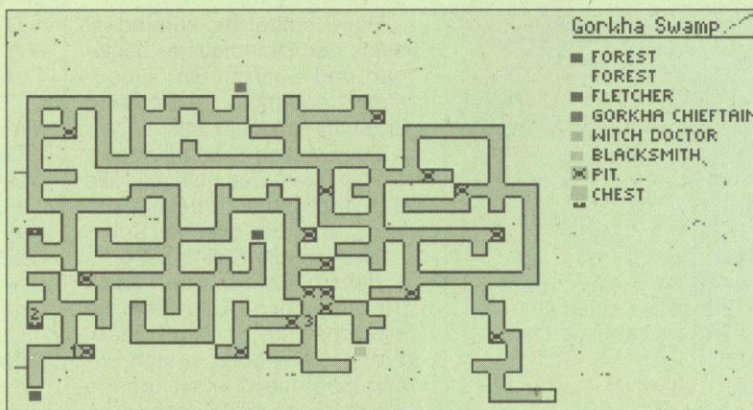
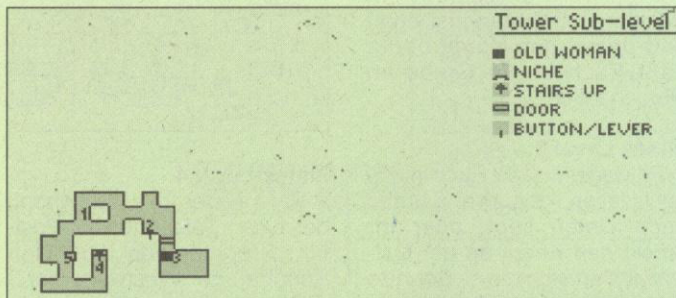
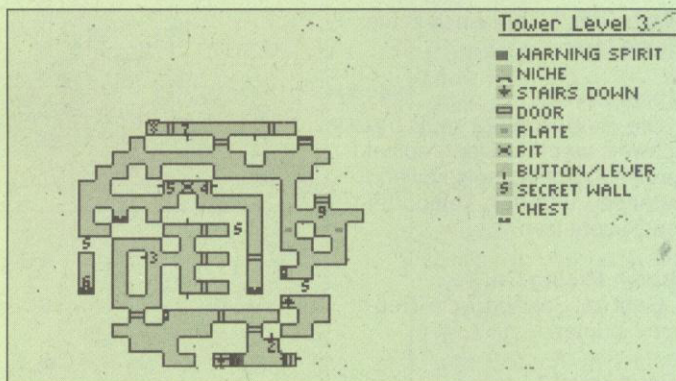
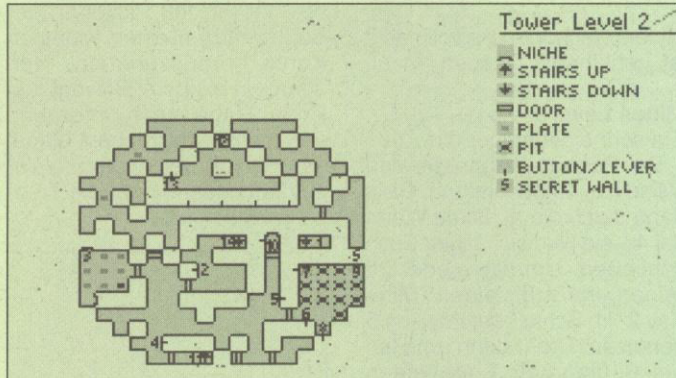
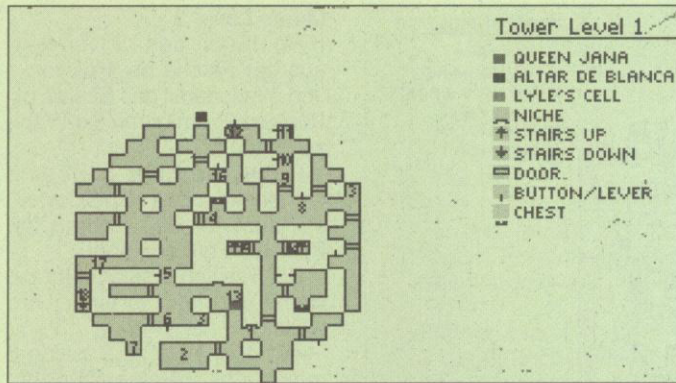
Nun könnt Ihr den "Silver Key" benutzen: Öffnet mit ihm das Schloß bei Position 1! Bei 2 müßt Ihr das Rad ganz im Norden einmal herumdrehen. Wenn Ihr nun den Knopf bei 8 drückt, erscheint ein Teleporter und eine Grube. (Dreht Ihr am südlichen Rad und drückt dann den Knopf, werdet Ihr zum "Office Level" zurückteleportiert, während nach dem Drehen beider Räder nur die Grube erscheint).

Begebt Euch nun in den Teleporter.

Mines Level 2

Der Teleporter bringt Euch zu Position 1, wo Ihr die Knöpfe 3 und 4 drücken müßt, um die nördliche Wand zu beseitigen.

Hier gibt es nur Dinge, die nicht absolut notwendig für den Fortgang des Spieles sind (mit den Rädern verfährt man wie folgt: erst am linken dre-



VERKOSOF

	PC	AMIGA
1869	DV 80.98	67.95
Aces over Europe	DV 80.98	---
Aces of Pacific	DA 67.95	---
ATAC	DA 87.75	---
B-17 Flying Fortress	DA 94.49	67.95
Battle Isle + Disk 1	DA 74.48	67.95
Betrayal at Kronor	DV 80.98	---
Bundesliga Manager P.	DV 67.95	67.95
Civilisation	DV 94.49	77.60
Comanche	DV 87.75	---
Das Schwarze Auge	DV 80.98	74.48
Day of the Tentacle	DV 87.75	---
Der Patrizier	DV 80.98	67.95
Dessert Strike	DA 55.97	---
DUNE II	DV 62.98	---
Eishockey Manager	DV 80.98	74.48
Eye of the Beholder 3	DV 80.98	---
F15 Strike Eagle 3	DA 94.49	---
F-117 A Nighthawk	DA 94.49	67.95
Flashback	DV 67.95	62.98
Flugsimulator 5.0	DV 107.99	---
Formula One GP	DA 94.49	77.60
Goblins 1	DV 62.98	62.98
Goblins 2	DV 87.75	67.95
Gunship 2000	DA 94.49	67.95
History Line 1914-18	DV 80.98	80.98
Humans	DA 55.97	55.97
Inca	DV 94.49	---
Indianer Jones 4	DV 87.75	80.98
Jurassic Park (Dino Pa)	DV 67.95	55.97
Lands of Lore *	DV 67.95	---
Leg. of Kyrandia	DV 74.48	74.48
Lemmings 2	DA 80.98	62.98
Links 386 Pro	DA 94.49	---
Links Banff Springs	EA 44.18	---
Links Belfry Wishaw	EA 44.18	---
Links Innisbrook Copp.	EA 44.18	---
Lure of the Temptress	DV 62.98	55.97
Mad News *	DV 80.98	67.95
Monkey Island 2	DV 80.98	80.98
Pinball Dreams	DA 62.98	---
Pinball Fantasies	DA 55.97	---
Pirates Gold	DV 94.49	---
Prince of Persia 2	DA 67.95	---
Railroad Tycoon Deluxe	DA 80.98	---
Sim City Deluxe	DA 80.98	80.98
Sensible Soccer 92/93	DV 55.97	48.88
Sherlock Holmes	DV 80.98	---
Strike Commander	DA 87.75	---
Syndicate	DV 80.98	62.98
Take a Break Pinball W.	DV 62.98	---
Task Force 1942	DA 94.49	---
The Games - Winter-	DA 62.98	62.98
The Legacy	DV 94.49	---
The Lost Vikings	DV 80.98	67.95
Ultima 7 Teil 2	DA 80.98	---
Ultima Underworld II	DA 74.48	---
Wale's Voyage	DV 74.48	---
Willy Beamish	DV 67.95	---
Wing Commander 1	DA 44.18	80.98
Wing Comm. 1 Deluxe	DA 87.75	---
Wing Commander 2	DV 80.98	---
Wizardry 7 - Crusaders	DV 87.75	---
X-Wing	DA 87.75	---
ZOO	DA 55.97	48.88

Video-Games

	Game Boy
Adams Family	US 41.60
Battletoads 2	US 59.80
Mystic Quest	DT 67.60
Parodius	DT 70.85
Spiderman 2	US 42.90
Star Trek Next Gen.	US 62.40
World Cup	DT 45.50
Zelda III	US 68.90

SuperNes

Bubay	DT 124.38
Parodius	DT 117.50
Sonic the Hedgehog 2	DT 85.80
Starwing	DT 117.50
Streetfighter 2	DT 94.38
Super Star Wars	US 111.25
Tiny Toons	DT 117.50
Zelda III	DT 94.38

Mega Drive

Flashback (RGB)	US 122.20
Jungle Strike	DT 111.80
NHLPA Hockey 93	DT 111.80
PGA Tour Golf 2	US 115.70
Sonic the Hedgehog 2	DT 85.80
Street of Rage 2	DT 92.30
Tiny Toons	DT 93.21
Thunder Force 4	DT 102.70
Warsong	US 62.40

Weitere Spiele, auch für andere Systeme, auf Anfrage!

* Bei Drucklegung noch nicht erschienen.

DV, DT = Deutsche - US = Amerikanische - Version

DA = Deutsche - EA = Englische - Anleitung

Druck und Preistimer vorbehalten. Bei Videogames

übernehmen wir keinerlei Gewähr für die Kompatibilität der Systeme, Umtausch ausgeschlossen.

Versandkosten 9,50 DM + NN.

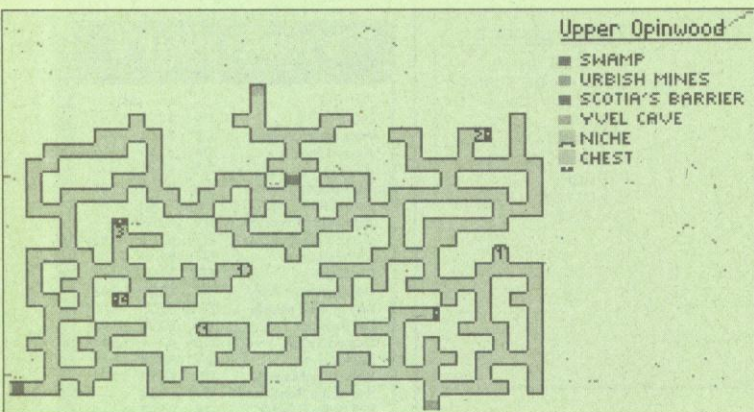
Bestellannahme : Mo-Do 10 - 22.00 Fr - 15.00

Sa 12 - 19.00, außerh. d. Zeiten Anrufbeantworter

Tel. 04181 - 8892 Fax 97868

Veronika E. Kowitz, Steinbecker Str. 81g

21244 Buchholz / Nh.



hen, dann an dem rechten und zuletzt an dem in der Mitte).

Knöpfe bei 6 und 7 drücken und die Südwände verschwinden. Beschwert nun Platte 8 und holt Euch den "Mine Key 4" aus der Nische. Diesen könnt Ihr bei Position 10 benutzen, um die westlichen Wände verschwinden zu lassen.

Momentan könnt Ihr hier nichts Wichtiges tun. Drückt den Knopf bei 11, um die Ostwand zu öffnen. Wenn Ihr durch die Tür geht, schließt sie sich hinter Euch. Beschwert nun die Platte Nr. 13. Platte 14 muß betreten und beschwert werden, während man auf Platte 15 einen Gegenstand werfen muß. Platte Nr. 16 kann dann wieder normal beschwert werden.

Laßt Euch einmal treffen, bevor Ihr den "Wand of Fireballs" aus der Nische bei Position 18 holt. Die Tür öffnet sich nun. Auf dem Weg zurück werdet Ihr noch einmal ein wenig angebrutzelt.

Jetzt könnt Ihr den Knopf bei 12 drücken. Benutzt den "Wand of Fireballs" oder den entsprechenden Spruch, um Feuerbälle auf Position 19 zu lenken. (Ihr solltet zwei Felder entfernt sein, damit Euch nichts passiert).

Der "Mine Key 5" wartet in einer Nische bei 20 auf Euch und kommt gerade recht, um mit ihm das Schloß bei 21 zu

öffnen. Nachdem das vollbracht ist, geht Ihr die Treppen hinauf.

Mines Level 1

Ein sehr eigenartiger Ort...

Bei Position 3 könnt Ihr den "Mine Key 2" bekommen. Geht dann durch die geheime Wand bei 4 – sie wird sich hinter Euch schließen. Um sie wieder zu öffnen, müßt Ihr einen "Mine Key 2" im Schloß bei Position 5 benutzen. Dreht dann am Rad bei 6 und holt Euch einen neuen Schlüssel aus der Nische bei 7. Laßt Euch in die Grube fallen!

Mines Level 2

Die Platte bei 22 muß beschwert werden. Dann solltet Ihr den Knopf in der Nordwand betätigen und den Teleporter bei 24 benutzen.

Urbish Mining Co.

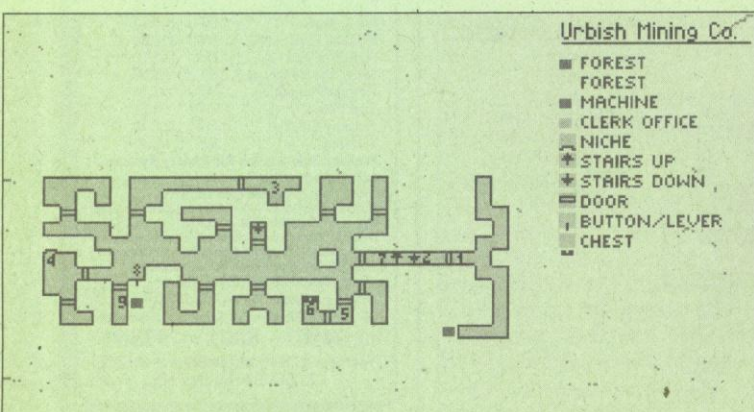
Geht bei Position 7 die Treppen hinunter.

Mines Level 1

Dreht an den Rädern bei Position 2 (Richtung ist egal) und drückt den Knopf bei 8. Laßt Euch in die Grube im Norden fallen.

Mines Level 2

Entweder Ihr laßt Euch in das Loch fallen, das zwei Schritte nach Osten liegt, oder Ihr drückt den Knopf an der Ostwand der sich zwei Schritte nach Osten befindet.



Mines Level 3

Holt Euch den "Silver Key" aus der Nische bei Position 1 und öffnet damit das Schloß bei Position 2, um damit die Wand zu öffnen.

Öffnet die Kiste bei 3 und entnehmt Ihr das "Gold Jewel", mit dem Ihr das Schloß bei Position 4 öffnen könnt.

Bei Position 5 betätigt Ihr die Hebel und fahrt in einer Lore weiter.

Auf dem Weg zu Position 6 müßt Ihr einige Knöpfe drücken. Dort angekommen, benutzt Ihr den Pickel an der Südwand, um einen Klumpen Kohle herauszuhauen. Nun zurück in die Lore. Bewegt den linken Hebel nach unten und den rechten nach oben. Öffnet das Schloß bei 7, um die Tür zu öffnen, dann geht die Treppe bei 8 hinunter.

und erhaltet einen "Rusty Key". Geht zu Position 8 und durchsucht die Knochen zweimal.

Die "Note" benötigt Ihr nicht, aber der "gear" ist wichtig.

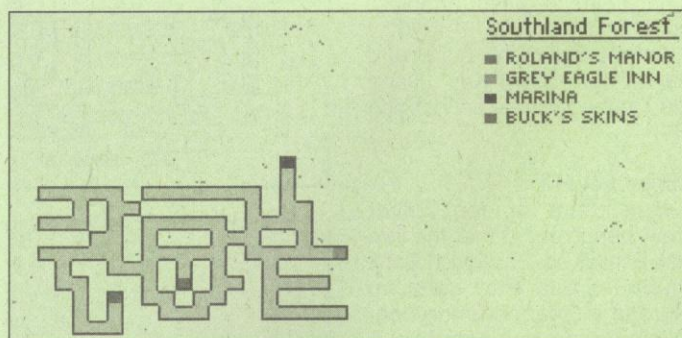
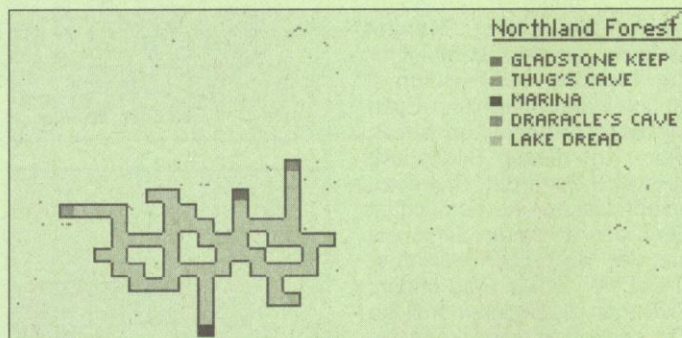
Bei Position 10 geht Ihr dann in den Teleporter und klettert bei 11 die Treppen hoch.

Mines Level 3

Benutzt den Teleporter bei 9.

Urbish Mining Co

Öffnet das Schloß bei Position 8 – die Tür öffnet sich und Ihr steht vor einer Maschine (Position 9). Hier könnt Ihr nun das Zahnrad am großen Rad befestigen. Öffnet nun das Gitter, legt ein wenig Kohle hinein und schließt ihn wieder. Zieht den oberen Hebel und geht die Treppen bei 7 hinunter.



Mines Level 4

Bei 1 findet Ihr einen Knopf, der einen Teleporter bei Position 2 erscheinen läßt. Den Knopf an der Westwand bei 3 drücken – das legt den Feuerballwerfer lahm.

Bei 5 solltet Ihr zumindest eines der Steinmonster besiegen und Euch einen "Bloodstone" erkämpfen – die dritte Zutat für den Heiltrank!

Bei Position 9 befindet sich ein "spinner", den man mit Hilfe der vier Räder "entschärfen" kann. Benutzt nun die Spitzhacke, um die Steine bei 6 zu entfernen. Bei Position 7 klickt Ihr die Knochen an, und sie erwachen zu neuem Leben. Wenn sie wieder in sich zusammenfallen, klickt Ihr die rechte Seite der Knochen an

Mines Level 1

Dreht das nördliche Rad nach oben und drückt den Knopf bei 8. Nun könnt Ihr den Teleporter betreten.

Mines Level 2

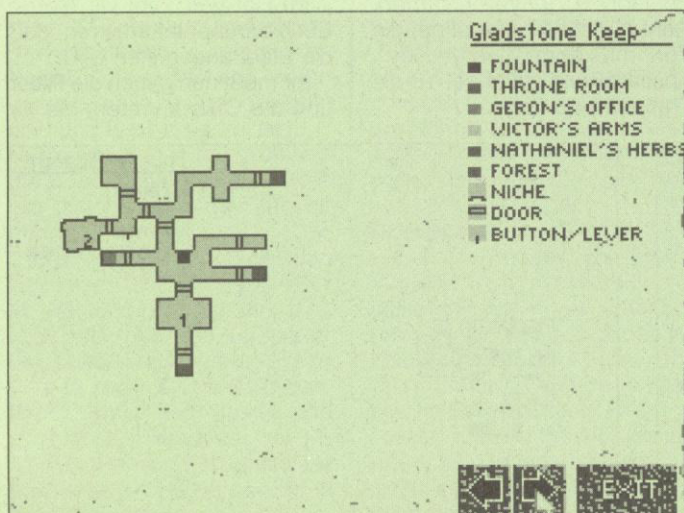
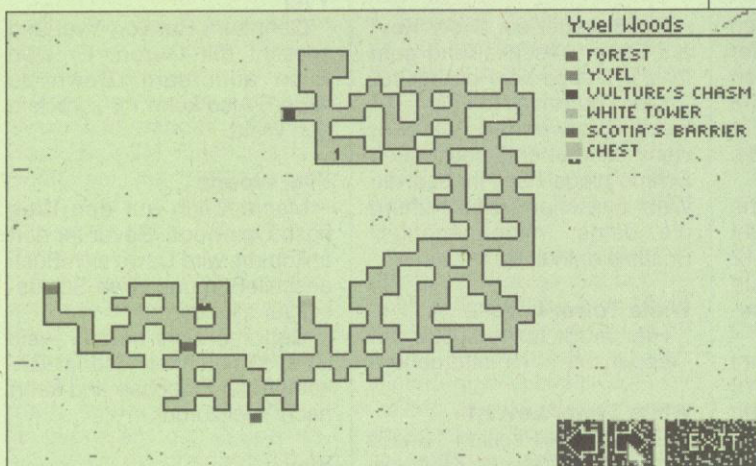
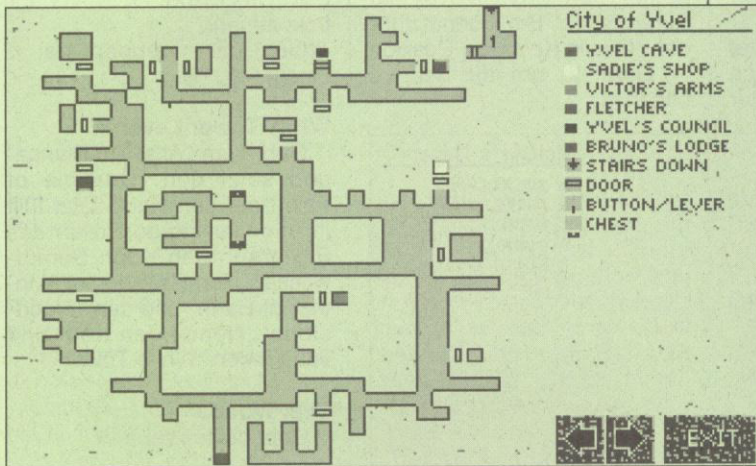
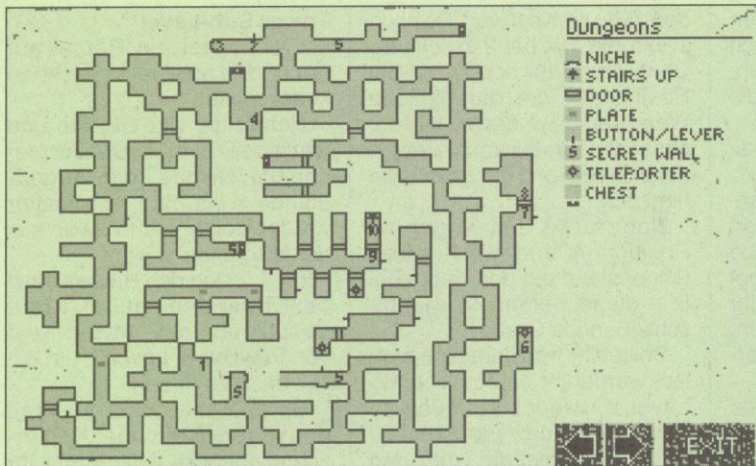
Das Wasser ist jetzt gesunken. – Ihr könnt die Treppe bei Position 23 heruntergehen.

Mines Level 3

Drückt den Knopf an der westlichen Wand bei Position 10 und nehmt den "Shiney Key" aus der Nische, die in der Nordwand erscheint. Geht bei Position 11 die Treppe hinauf.

Mines Level 2

Jetzt die Treppe hoch bei Position 21.



Mines Level 2

Laßt Euch hier in die Grube bei 7 fallen.

Mines Level 2

Benutzt den Teleporter bei 24.

Urbish Mining Co.

Bei Position 7: Treppe hinuntergehen.

Mines Level 1

Laßt Euch in die Grube bei 8 fallen.

Mines Level 2

Diesmal müßt Ihr Euch zur Abwechslung in die Grube im Osten plumpsen lassen.

Mines Level 3

Bei Position 5 muß man den linken Hebel nach unten drücken, den rechten nach oben. Dann geht es die Treppen bei 8 hinunter.

Mines Level 4

Benutzt den Teleporter bei 2 und öffnet mit dem "Shiney Key" das Schloß bei Position 12. Das Schloß bei 13 läßt sich mit dem "Rusty Key" aufmachen. Wenn beide Schlösser "geknackt" sind, öffnet sich die Tür. Bei Position 14 unterhaltet Ihr Euch mit Paulson. Nehmt seinen Schlüssel (d.h. die Pyramide, die er erscheinen läßt), bevor Ihr diesen Bildschirm verläßt.

Mit Eurer um Paulson vergrößerten Party schaut Ihr nun bei Position 15 auf die Südwand – es erscheint ein Knopf, den Ihr drücken solltet, um die Wand verschwinden zu lassen.

Aus Paulsons Ausrüstung bei 16 solltet Ihr auf

jeden Fall den "Mine Key 4" und – noch wichtiger – "Vaelan's Cube" aussuchen. Den "Mine Key" benötigt Ihr für das Schloß bei 17.

Anschließend benutzt Ihr den am weitesten nördlich liegenden Teleporter bei 18, um zum obersten Level zurückzukommen.

Urbish Mining Co.

Geht die Treppe hoch nach "Upper Opinwood".

Upper Opinwood

Geht zum "Scotia's Barrier" und benutzt drei Mal "Vaelan's Cube", um den Zauber zu lösen. Betretet nun "Yvel Woods".

Yvel Woods

Nachdem Ihr "Vaelan's Cube" benutzt habt, wird er sich auflösen. Es gibt allerdings noch eine andere "barrier" zu überwinden, für die Ihr einen anderen "Cube" benötigt. Den bekommt Ihr, wenn Ihr einen der riesigen Orks bei Position 1 erledigt. Macht die zweite Barriere unschädlich und betretet Yvel.

Yvel

Betretet Sadies Shop. Wenn Ihr den Rätselspruch mittlerweile habt entziffern lassen (wenigstens die Passage über das "Powder of Your Mother"), wird sie Euch die letzte Zutat zu Eurem Trank aushändigen: "Mother of Earth".

Ihr könnt auch in Victor's Shop einkaufen gehen – aber hier gibt es nichts von Bedeutung.

Keht nun zurück in die "Yvel Woods".

Yvel Woods

Geht zum "White Tower".

White Tower Level 1

Nachdem Ihr eine der Amazonen bei Position 2 besiegt



Probleme bei Rollenspielen ?

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Adventure - und Rollenspiele. Zum Beispiel zu:

Abandoned Places 1 & 2 !!!	Hook	Quest for Glory 3
Alone in the Dark	Indiana Jones 3 & 4	Return of the Phantom
Amazon	Ishtar 1 & 2	Rex Nebular
Amberstar	Immortal, the	Ringworld
Betraval at Krondor	Kathedrale, die	Robin Hood Adventure
Blue Force	King's Quest 5 & 6	Shadow of the Comet
Buck Rogers 2	Lands of Lore	Sherlock Holmes
Cruise for a Corpse	Laura Bow 2	Shining in the Darkness (MD)
Curse of Enchantia	Legacy	Space Quest 4 & 5
Darksseed	Legend 1 & 2	Spirit of Adventure
Das schwarze Auge (25 DM)	Legend of Kyrandia	Star Trek Adventure
Daughter of Serpents	Loom	Treasures of the sav. Frontier
Day of the Tentakel	Lure of the Temptress	Ultima 6 & 7 (incl. Forge of Virt.)
Dungeon Master	Might and Magic 3, 4 & 5	Ultima 7 2. Teil
Eco Quest 1 & 2	Monkey Island 1 & 2	Ultima Underworld 1 & 2
Elvira 1 & 2	Obitus	Veil of Darkness
Eternam	Peppers Adventure in Time	Warriors of the eternal Sun (MD)
Eye of the Beholder 1, 2 & 3	Planet 9 from outer Space	Waxworks
Fate - Gates of Dawn	Police Quest 3	Wizardry 6 & 7
Challenge of the 5 Realms !	Prophecy of the Shadow	Freddy Pharkas
Heimdall		

Preise für eine Lösung 20 DM plus Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse (Ausland 5 DM). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Portokosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magic Line c/o Markus Müller, Gerhardtstrasse 2, 10557 Berlin, Tel.: 030/391 84 95. Bestellungen Mo-Fr 13-19 Uhr. Sonst Anrufb.

habt, dürft Ihr Euch einen "Mystic Key" nehmen. Um die Würmer abzuhalten, müßt Ihr die Gitter bei den Positionen 3 schließen.

Falls Ihr Euch bei 4 gefangen findet, liegt das daran, daß bei geöffneter Tür eine Wand erscheint. Schließt einfach die Tür und die Sache ist geritzt!

Das Schloß bei 5 könnt Ihr knacken, falls Ihr Lust dazu verspürt, hinter der Tür werdet Ihr allerdings nichts finden.

Bei Position 6 benutzt Ihr den "Mystic Key" von 2, um die Tür zu öffnen. Bei Position 7 findet Ihr einen weiteren Schlüssel dieser Art, den Ihr zum gleichen Zwecke bei 8 einsetzen könnt.

Bei den Amazonen (Position 9) gibt es einen weiteren "Mystic Key", den Ihr bei Position 10 einsetzt, nachdem Ihr den Knopf gedrückt habt. Nun wird sich die Zellentür öffnen und Ihr könnt Lyle aus seiner Gefangenschaft befreien.

Drückt dann den Knopf bei 12 und eine Nische erscheint, in der ein "Amber Ring" liegt. Dieses Schmuckstück legt Ihr in die entsprechende Nische bei 1.

Bei Position 13 habt Ihr die Aufgabe, Queen Jana zu besiegen, um auf diese Weise einen "Mystic Key" zu erhalten.

Danach macht Ihr Euch auf den Weg zur Treppe bei 14 und steigt hinauf.

White Tower Level 2

Bei 1 wartet ein "Mystic Key" auf Euch. Dann wieder die Treppe hinunter.

White Tower Level 1

Bei Position 15: Treppe hin-
aufgehen.

White Tower Level 2

Der "Mystic Key" von Position 1 findet bei 2 Verwendung. Einen weiteren von dieser Sorte findet Ihr in der Nische bei Position 3 (Vorsicht: Weicht den Feuerbällen rechtzeitig aus!). Das Schloß bei 5 müßt Ihr knacken, damit Ihr die Tür öffnen könnt. Nun hat der

"Mystic Key" von 13 seinen großen Einsatz: Er öffnet Euch die Tür bei Position 6 und Ihr könnt Euch daranmachen, die Gruben zu überschreiten.

Einige der Gruben sind real, die anderen nur Illusion.

Wenn Ihr bei Position 7 angelangt seid, hebt Ihr den "Mystic Key", der auf der Grube liegt, auf und drückt den Knopf an der Wand. Zurück solltet Ihr den gleichen Weg nehmen. Nun ist eine der Gruben verschwunden.

Die Grube im Vordergrund von Position 8 ist Illusion. Betätigt den Knopf bei Position 8, um die Grube bei 9 verschwinden zu lassen.

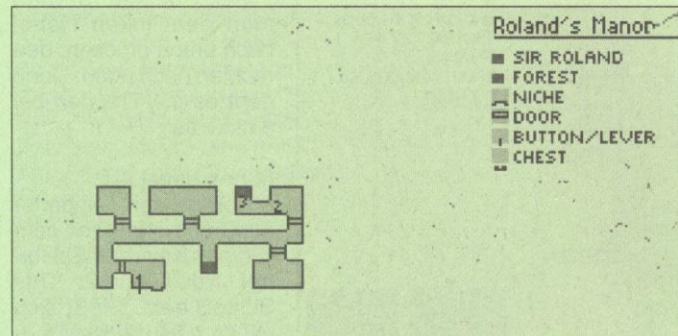
Bei 10 angekommen, solltet Ihr die Tür hinter Euch schließen, den Knopf in der

den "Mystic Key" von Position 1, um die Tür bei 2 zu öffnen. Dann drückt Ihr den Knopf bei Position 3, um die östliche Wand verschwinden zu lassen, öffnet die Tür, die am weitesten nördlich liegt und geht durch sie hindurch.

Nun drückt den Knopf bei Position 4 und werft einen Gegenstand auf den Knopf bei 5 – diese beiden Vorgänge schließen die Grube.

Solltet Ihr trotzdem hereinfallen, werdet Ihr bei Position 12, Level 2, wieder auftauchen.

Nun geht durch die Wand zu Position 6, öffnet die Truhe und nehmt den "Mystic Key" in Euren Besitz. Bei 7 benutzt Ihr den "Mystic Key" von Position 7, Level 2, um die Tür zu öffnen.



Westwand drücken und einen neuen "Mystic Key" aus der Nische nehmen. Mit dem alten Schlüssel (den von Position 3 nämlich) öffnet Ihr nun die Tür bei 4 und geht die Treppe bei 11 hinauf.

Solltet Ihr in Level 3 in eine Grube gestolpert sein, taucht Ihr automatisch bei Position 12 wieder auf und seht Euch nun mit einem Minotaurus konfrontiert, der Euch Böses will.

Kämpft gegen ihn und nehmt sein Horn, das Ihr bei 13 verwenden könnt, um einen Weg nach draußen zu finden.

White Tower Level 3

Öffnet die Tür bei Position 1. Drückt den Knopf auf dem Boden und nehmt den "Mystic Key" aus der Nische. Benutzt

Bei 8 wartet ein "Ivory Key" auf Euch. Anschließend geht Ihr zur Treppe bei Position 10.

Die "You Have No Faith"-Tür kann überwunden werden, wenn Ihr den entsprechenden Schmelztiegel habt. Ihr habt die Wahl zwischen zwei Truhen, die beide "mittelprächtige" Schätze enthalten.

White Tower Level 2

Hier müßt Ihr lediglich die Treppen bei 14 hinuntergehen.

White Tower Level 1

Die Tür bei Position 16 läßt sich mit dem "Mystic Key" von Position 10, Level 2, öffnen. Geht nun zu 17 und öffnet die Tür mit dem "Ivory Key". Anschließend steigt bei 18 die Treppen hinunter.

Tower Sub-Level

Hier wartet ein Rätsel auf Euch, das aber recht leicht zu knacken ist:

Nehmt die vier Objekte und legt jeweils eines in die entsprechende Nische (die Gegenstände kann man sich später wieder holen – und zwar aus der Nische bei 5.)

Die Lösung des Rätsels setzt den Teleporter außer Kraft. Benutzt nun den "Mystic Key" von Position 6, Level 3, um die Tür bei 2 zu öffnen.

Sprecht mit der alten Frau und überwindet die Kopierschutzabfrage. Jetzt könnt Ihr den "Crucible of Faith" von Ihr bekommen.

Geht die Treppen bei 4 hinauf.

White Tower Level 1

Geht zum "Altar de Blanca" und setzt den "Crucible of Faith" auf den Hals. Jetzt füllt Ihr die vier Ingredienzien des Elixiers in den Kopf: Sumpfwasser, Hornissenhonig, "Mother of Earth" und den "Bloodstone". Nehmt den Kopf und verlaßt den "White Tower".

Yvel Woods

Geht nach Yvel.

Yvel

Geht zum Rat von Yvel und spricht mit Geron. Er wird Euch auffordern, Dawn zu finden. Also kehrt Ihr zurück in den Wald.

Yvel Woods

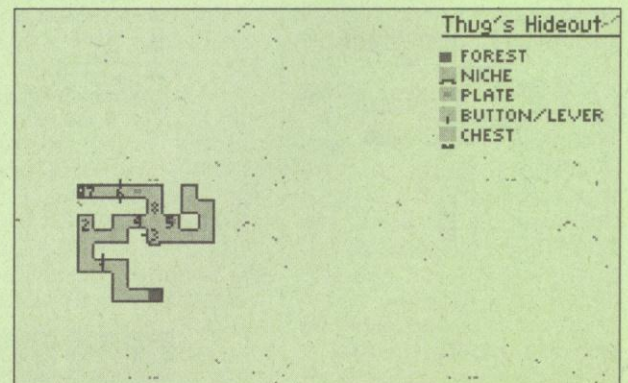
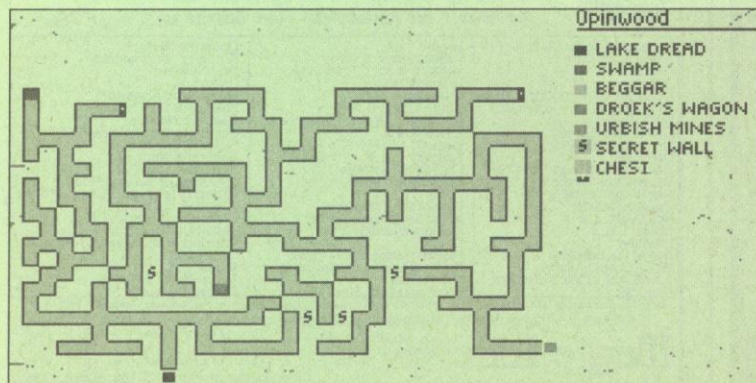
Macht Euch auf den Weg nach Opinwood. Bevor Ihr dort ankommt, wird Dawn sich Euch anschließen und ihren Schlüssel zurückfordern.

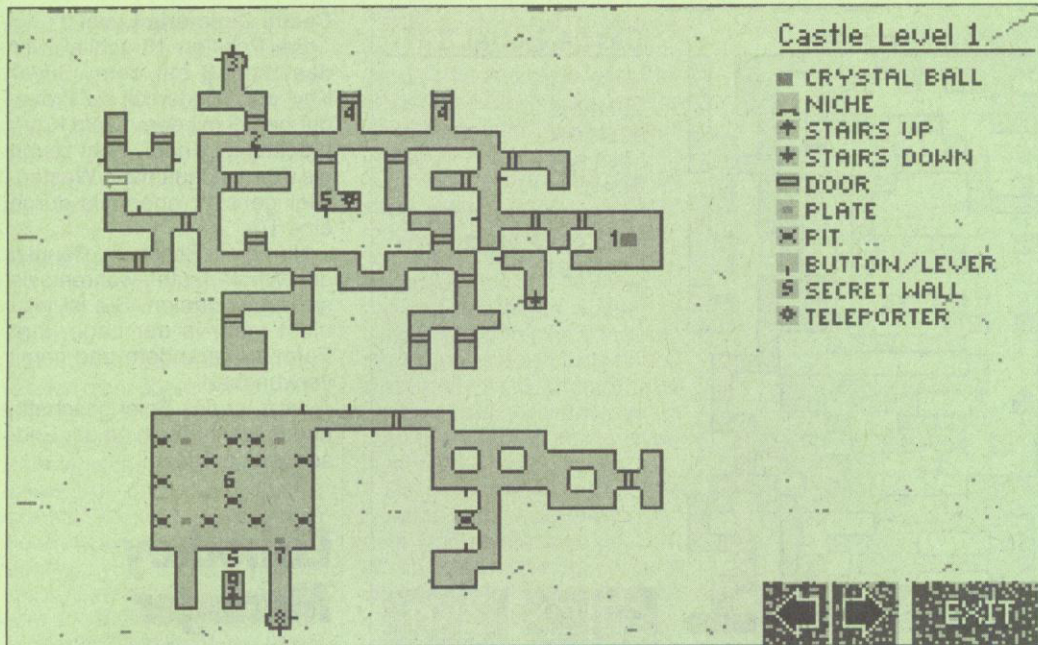
Geht ihn nicht heraus – sie ist in Wirklichkeit Scotia! Bekämpft die Eidechse und kehrt nach Yvel zurück.

Yvel

Im Rat von Yvel wir Geron Euch darüber informieren, daß die Stadt angegriffen wird.

Ihr müßt nun gegen die Ritter und die Orks antreten, bis Ihr





Hörner hört, die die Orks zum Rückzug auffordern.

Geht anschließend zu "Bruno's Lodge" und schlüpft durch die Hintertür, die nun offen ist.

Bekämpft die Orks und drückt den Knopf bei Position 1.

Geht die Treppen hinunter in die "Catwalk Caverns".

Catwalk Caverns

Hinweis: Den Lichtpunkten kann man mit dem "Spark-Spell" beikommen!

Geht zu Position 1 und besiegt Commander Fendorn. Dann holt Ihr Euch Gerons Schlüssel, die Statuette und den "Dark Gauntlet". Die Statuette setzt Ihr auf den Sockel bei 2.

Benutzt den "Dark Gauntlet" mit dem Handabdruck an der Westwand bei 3. Dasselbe solltet Ihr bei Position 4 tun.

Im Raum bei 5 angekommen, solltet Ihr den Knopf drücken, um die Grube unschädlich zu machen. Dann bewegt Ihr Euch zu der Stelle, wo die Grube war und drückt den nächsten erreichbaren Knopf. Das wiederholt Ihr so lange, bis alle Knöpfe gedrückt sind und Euer Weg frei ist.

Bei Position 6 müßt Ihr auf die Bodenplatte treten, um die vor Euch liegende Tür zu öffnen.

Bei 7 wendet Ihr wieder den "Dark Gauntlet" an, um die Tür im Westen aufzumachen.

Betretet nun den Teleporter bei 8 und beschwert die Platte 9 mit drei Gegenständen. Drückt den Knopf bei 12 und geht in den Teleporter bei 11. Nun wieder drei Gegenstände auf Platte 14 plazieren und in den Teleporter bei 23 gehen.

Ihr könnt jetzt den Schalter bei Position 15 benutzen, um die hintere Tür zu öffnen. Knackt die Truhe bei 16 und entnehmt ihr den "Yellow Key". Benutzt wieder den "Dark Gauntlet" mit dem Handabdruck, bis sich die Tür öffnet.

Geht anschließend den Weg wieder zurück.

Bei 18 kommt der "Yellow Key" zum Einsatz.

Zurück zu Position 4, wo sich an der Nordwand ein weiterer Handabdruck befindet, der nur auf den "Dark Gauntlet" wartet.

Geht durch das Labyrinth aus Geheimwänden: ABCD.

Bei 20 könnt Ihr die Tür erneut mit dem "Dark Gauntlet" öffnen.

Wenn Ihr in dem Raum bei 20 einen Eurer Gegner besiegt habt, erhaltet Ihr den "Blue Key", der in die Truhe bei 22 paßt. In dieser befindet sich wiederum ein "Small Key".

Um zurückzugelangen, geht durch die Geheimwand und schließt das Schloß bei 19 mit dem "Small Key" auf. Geht durch die sich öffnende Tür.

Ihr werdet nun aufgefordert, eine der beiden Rassen zu vernichten. Die "Knowles" sind einfacher zu besiegen, also solltet Ihr den nördlichen Teleporter nehmen.

Dungeons

Bei 1 erhaltet Ihr einen "Copper Key". Bei Position 2 solltet Ihr den Knopf drücken, um die Wand verschwinden zu lassen. Dann könnt Ihr "Nathaniel's Key" aus der Nische bei 3 nehmen.

Jetzt gibt es bei Position 4 einen "Gold Key" zu holen.

Öffnet dann die Kiste bei 5. Ihr erhaltet einen Diamanten,

mit dem Ihr Dawn befreien könnt.

Der Teleporter bei 6 bringt Euch zurück in die "Catwalk Caverns", falls Ihr das wollt.

Bei 7 könnt Ihr den "Copper Key" benutzen, um die Tür zu öffnen.

Wenn Ihr bis zu diesem Zeitpunkt brav alle Gegner im Dungeon besiegt habt, werdet Ihr belohnt: Extra-Ausrüstungsgegenstände und Skills werden verteilt! Einfacher ist es jedoch, die drei Wesen direkt anzugreifen. Sie sind leicht zu besiegen und sparen Euch eine Menge Zeit.

Nachdem Ihr den Kampf erfolgreich überstanden habt, nehmt Ihr den "Knowles Key", "Vaelan's Cube" und geht zu Position 10.

Castle Cimmeria Level 1:

Hinweis: Die Gitter bei Position 4 lassen sich durch hindurchschießen öffnen, und Ihr bekommt auf diese Weise eine gute Extrawaffe.

Bei 1 könnt Ihr den Diamanten an einer Kristallkugel benutzen, um Dawn zu befreien – das ist allerdings nicht absolut notwendig.

Bei 2 ist Euch der Weg von beiden Seiten abgeschnitten. Um die Tür zu öffnen, müßt Ihr an der Lasche ziehen, die sich an der Südwand befindet.

Bei Position 3 drückt Ihr den den nördlichsten Knopf. Aus der Nische entnehmt Ihr die kleine Kobra-Figur und laßt Euch anschließend in die Grube fallen.

Dungeons

Geht bei Position 10 die Treppe hinauf.

Castle Cimmeria Level 1

Der Knopf bei 5 läßt einen Teleporter erscheinen. Geht hindurch zu Position 6 (laßt Euch an dieser Stelle nicht dadurch irritieren, daß das Automapping ausfällt – das ist zeitlich begrenzt).

In diesem Raum gibt es diverse "spinners" und Gruben – bewegt Euch also dementsprechend vorsichtig!

Sucht vier Platten (jeweils in den Ecken) und legt Gegenstände auf sie.

Bei 7 drückt Ihr einen Knopf, um die Südwand verschwinden zu lassen. Bei Position 8 sind es zwei Knöpfe, die eine Nische sichtbar machen und eine Drachen-Figur freigeben. Nehmt sie und geht durch die Geheimwand in der Mitte der südlichen Mauer von 6.

Bei 9 steigt Ihr die Treppen hinauf.

Castle Cimmeria Level 2

Zieht an der Lasche bei 1, um die Tür bei 2 zu öffnen.

In der Truhe bei 3 findet Ihr den Stab "Gustavus" und den Dolch "Ripose".

Bei Position 4 schlummern ebenfalls wichtige Sachen in

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

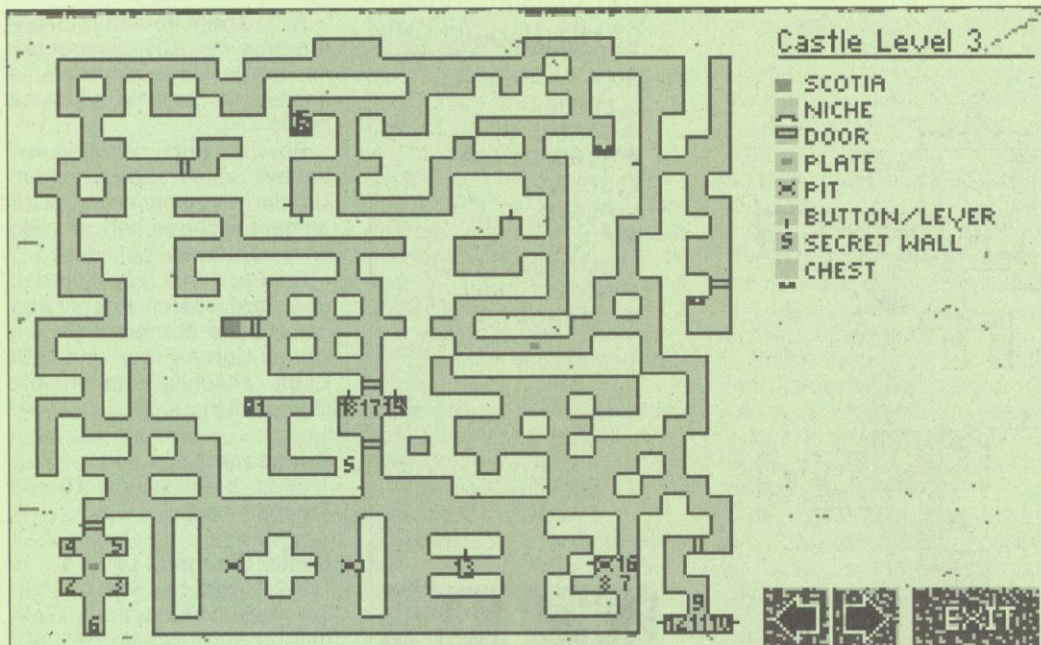
<ul style="list-style-type: none"> * Amberstar * Bane of the Cosmic Forge * Bards Tale 3 * Buck Rogers * Captive - 1. Mission - Champions of Krynn * Chaos strikes back * Curse of Enchantia * Dark Queen of Krynn * Death Knights of Krynn * Dragonflight * Dungeon Master * Elvira 1 + 2 * Elernam * Eye of the Beholder 1 * Eye of the Beholder 2 * EYE OF THE BEHOLDER 3 	<ul style="list-style-type: none"> * Fate-Gates of Dawn (DM 39,-) * Hexuma * Indiana Jones 3 + 4 * Kings Quest 1-6 * LANDS OF LORE * Larry 1-3/Larry 5 * Legend * Legend of Faerghall * Lure of the Temptress * Maniac Mansion 2 * Might & Magic 2 * Might & Magic 3 * MIGHT & MAGIC 4 * MIGHT & MAGIC 5 * Monkey Island 1 + 2 * Police Quest 1-3 * Pool of Radiance 	<ul style="list-style-type: none"> * Prophecy of the Shadow * Quest for Glory 1-3 * Sherlock Holmes * Space Quest 4 * Spirit of Adventure * Treasure of the Savage Frontiers * Ultima 5-7 * ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2 * VEIL OF DARKNESS * WAXWORKS * WIZARDRY 7
--	---	---

charakter editoren
Lands of Lore, Wizardry 7
Might & Magic 4, Might & Magic 5
Treasure of the Savage Frontiers je DM 19,95

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail: Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 10,-, Vork. VS DM 4, ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 90765 Fürth

Tel.: 0911/7905102



einer Truhe: "Bracers of Defense" und zwei "Aces".

Nun knackt Ihr das Schloß bei 5, um die Tür zu öffnen, und nehmt Euch die Einhorn-Statuette aus der Nische bei 6.

Zieht an der Lasche bei 10, dann verschwindet die Wand vor Euch.

Die Wände bei 11 sind etwas schwierig zu handhaben: Der Knopf an der südlichen Tür öffnet die nördliche und umgekehrt...

Wenn Ihr den Knopf bei 12 drückt, erscheint eine Nische bei Position 7, die einen "Adder Key" enthält. Mit diesem könnt Ihr die Tür bei 8 aufmachen. In der Truhe bei 9 wartet dann der "Westwood Stick" auf Euch.

Auch bei Position 13 gibt es wieder etwas Nützliches einzu-stecken: den "Noir Key" nämlich.

Bei 14 werdet Ihr zwei Knöpfe finden. Der südlichere von den beiden bringt Euch in die Dungeons, während der östliche die Wand neben Euch öffnet.

Bei 15 solltet Ihr etwas über die östliche Grube hinüberwerfen oder -schießen. Daraufhin erscheint ein Teleporter im Südkorridor, den Ihr Euch näher ansehen solltet.

Werft einen Gegenstand durch den Teleporter, um die Grube verschwinden zu lassen. Dann verläßt den Teleporter und holt Euch den "Carrion Key" aus der Nische bei 16. Laßt Euch in die Grube rechts daneben fallen.

Castle Cimmeria Level 1

Nehmt den Teleporter bei 5 und geht die Treppen bei 9 hinauf.

Castle Cimmeria Level 2

Begeht Euch zu Position 17, benutzt den "Noir Key" im entsprechenden Schlüsselloch und zieht die Lasche bei 18. Dann geht durch die just geöffnete Tür und drückt den Knopf an der Südwand bei 19. Ihr werdet nun zu Position 20 teleportiert.

Geht die Treppen hoch.

Castle Cimmeria Level 3

Bei Position 1 könnt Ihr die Truhe knacken, um an den Albarest "Eternity" und die "Bastion Plate" zu gelangen.

Anschließend begeht Ihr Euch zu der Tür im südwestlichen Teil dieses Levels. Öffnet sie und legt Gegenstände wie folgt ab:

- 5 – "Suit of Armor" (egal welcher)
- 4 – Waffe (egal welche)
- 3 – Medizin (Kraut, nicht Trank!)
- 2 – Schmuck (Ring oder Halsband)

Jetzt nehmt Ihr den "Dull Key" aus der Nische bei Position 6 und macht Euch auf den Weg nach 7.

Hier drückt Ihr den Knopf an der Westwand und dieselbe verschwindet. Drückt dann den Knopf bei 8 und laßt damit die Wand bei 9 verschwinden.

Jetzt geht Ihr folgendermaßen vor:

Geht einen Schritt auf 11 zu, dann einen Schritt nach 10, drückt den Knopf an der Ostwand bei 10.

Geht zurück zu 11, nehmt die Menschenfigur aus der Nische und legt einen anderen Gegenstand hinein. Dann geht zu Position 12 und drückt den

Knopf in der Westwand. Verlaßt Position 12.

Bei 13 angekommen, drückt Ihr den Knopf an der Nordwand und nehmt den "Gold Key" aus der Nische in der Südwand.

Bei Position 15 benutzt Ihr den "Dull Key" und nehmt Euch den "Silver Key" aus der Truhe.

Bei 16 könnt Ihr Euch dann mal wieder fallenlassen – in die Grube nämlich.

Castle Cimmeria Level 2

Geht zu Position 23 und schließt mit dem "Carrion Key" die Tür auf. Betretet den Raum.

Nun müßt Ihr die Figuren folgendermaßen aufstellen:

Hinten:
Einhorn Drachen

Vorne:
Kobra Mensch

Dann legt die Schlüssel (gelbe Pyramiden) so ab:

Rückteil des Schreins:
Dawns Gerons

Front des Schreins:
Nathaniels Paulsons

Der große Moment ist nun gekommen: Verabreicht dem König das Elixier und gebt ihm eine Waffe!

Dafür erhaltet Ihr eine "Shard of Truth".

Verlaßt jetzt den Raum und verstaubt die "Shard of Truth" in Eurem Inventory-Verzeichnis. Klickt sie mit dem "Ruby of Truth" an und laßt beide Gegenstände zur "Whole Truth" verschmelzen.

Nehmt den Teleporter bei 19 und geht nach oben.

Castle Cimmeria Level 3

Bei Position 18 schließt Ihr das Schloß mit dem "Silver Key" auf. Wiederholt die Prozedur bei 19 mit dem "Gold Key", drückt den Knopf, geht durch die Tür und läuft nach Westen. Hier geht Ihr ebenfalls durch eine Tür.

Nun greift Scotia an. Benutzt die "Whole Truth", während sie sich transformiert. Sie ist jetzt nicht mehr in der Lage, ihre Form zu verändern und somit verwundbar!

Jetzt ist das Spiel geschafft, und Ihr könnt Euch an der Endsequenz erfreuen.

Eishockey Manager

Philipp Fischinger aus Ellwangen/Hardt hat sich erfolgreich in der Bundesliga etabliert. Hier seine Empfehlungen:

Als Anfangsvereine sollte man folgende wählen: SC Preußen Berlin, Düsseldorfer EG oder EC Hedos München. Die Leute, die einen bestimmten Verein favorisieren, sollten den WM-Modus einfach weg lassen.

Um das Spiel richtig "spielen" zu können, sollte man ein Endlosspiel wählen. Dazu unsere Tips:



Start in die Amateuroberliga

Um sich in der Stärke etwas hervorzuheben, gleich zu Beginn des Spieles einen Spieler (Stärke 78 aufwärts) auf mindestens 4 Jahre verpflichten. Das Stadion im Falle eines Aufstieges bis zum Ende der 1. Saison auf mindestens 6.500 Plätze aufstocken und auch – wenn möglich – die Frosta in Auftrag geben.

Start in der 2. Liga

Die Sitzplätze auch im Falle eines Nichtaufstieges auf 7.500 aufstocken. In der 2. Liga sollte man – wenn es die Finanzen erlauben – die Jugend fördern.

Start in die Bundesliga

Man muß 1-3 (je nach Finanzlage) junge, gute Spieler (ab Stärke 80) verpflichten. 2-3mal die Woche sollte die Mannschaft ein kostenpflichtiges Training absolvieren, wenn man mithalten will.

Allgemeine Regeln

Zum finanziellen Teil des Spieles ist folgendes zu sagen:

Werbeverträge sollten grundsätzlich nicht übereilt angenommen werden. Man sollte vorher vergleichen und sich dann in Ruhe entscheiden. Die Spekulation auf dem Aktienmarkt lohnt sich nicht, da hier die Gewinnspannen zu gering sind. Der Kauf von Aktien ist nur bei einer Einstandssumme von über 2.000.000 rentabel. Vorhandenes Geld sollte der Übersicht und der Zinsen halber auf der Bank angelegt werden. Am Ende der Saison sollte man die Summe, die während der Sommerpause anfallen wird (Saldo multipliziert mit 3,5), abheben. Wenn nach der Spielpause ein negativer Betrag "in bar" vorhanden sein sollte, diesen sofort mit Geld aus dem Konto tilgen und notfalls auch Schulden machen.

Den Ausbau des Stadions kann man in begrenztem Umfang auch auf Kredit durchführen lassen – allerdings nicht vor der Sommerpause.

Als wichtigste Geldquelle sollte man den Ausbau schnell vorantreiben. Zusätzlich auch in den Ausbau der Eisfläche investieren – durch den Erwerb einer "Super Frosta" kommt eine Extraeinnahmequelle dazu. Erst später kümmert man sich um die Überdachung des Stadions (falls noch nicht vorhanden) – hier kann weitere Werbefläche genutzt werden. Erst in der Bundesliga mit Verschönerungen des Stadions (Bowlingbahn, Gastronomie etc.) beginnen. Falls die Finanzen es erlauben, zunächst eine Straße bauen. Für den Rest folgende Reihenfolge einhalten: 1. Gastronomie, 2. Kino, 3. Bowlingbahn. Dann erst sollte man den Bau einer Autobahn ins Auge fassen.

Die Eintrittspreise hängen von der Qualität und dem Stand des Ausbaus des Stadions ab sowie von der eigenen Tabellenposition und der des Gegners.

Zu den Verträgen ist zu sagen, daß man alle Verträge möglichst bald, vor allem aber vor einem Aufstieg, auf 4 Jahre verlängern sollte – außer man hat im Sinn, einen Spieler zu verkaufen. Versichert müssen nur die allerbesten Spieler und eventuell der Stammtorhüter werden. Billiger wird's, wenn man das vor der Vertragsverlängerung erledigt.

Da man nun mal ohne Spieler nicht auskommt, auf dem Transfermarkt junge, starke, aber erfahrene Spieler auf 4 Jahre verpflichten. Ausleihen lohnt sich nur bei älteren Spielern oder bei Vereinen in Geldnöten.

Die Möglichkeit, einen Talentsucher auszuschicken, nutzen, soweit dieser nicht über 100.000 DM verlangt.

Man sollte immer darauf achten, daß genug Spieler zur Verfügung stehen; es kann durchaus sein, daß gleichzeitig 6 Spieler verletzt sind.

Die Aufstellung anfangs dem Computer überlassen und erst nachher versuchen, sie selbst zu übernehmen. Gleiches gilt auch für die Taktik.

Sollte bei der Aufstellung der Fall eintreten, daß zu wenig Spieler einsatzbereit sind, als Taktikoption "Spielen mit 2 Reihen" angeben.

Standardtraining

(s. Zeichnung):

Ist in der Vereinskasse Ebbe, muß man wohl oder übel das kostenpflichtige Training kürzen und es durch Schuß- oder Penaltytraining ersetzen. Steht ein besonders schweres oder wichtiges Spiel vor der Tür, am Morgen des Spieltages ein kostenpflichtiges Training ansetzen und es anschließend wieder aussetzen.

Wenn die Saison zu Ende geht, sollte man sich in den Statistiken über die Position des Vereins oder der Spieler kundig machen. Liegt ein Tor-

MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO
Kraft-Training	Lauf-Training	Frei	Kraft-Training	Stock-Training	Lauf-Training	Frei
Stock-Training	Stock-Training	kosten.-pfl.	Taktik	Penalty-Schießen	Taktik	kosten.-pfl.

Schuß-Training	Penalty-Schießen	Taktik	Schuß-Training	Taktik	Penalty-Schießen	Schuß-Training
kosten.-pfl.	Trainings-Spiel	Schuß-Training	Penalty-Schießen	Schuß-Training	Trainings-Spiel	Trainings-Spiel

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

A-Train, komplett deutsch	89,00	Lost Vikings, komplett deutsch	74,50
1869, komplett deutsch	75,50	Lothar Matthäus, komplett deutsch	69,00
Airbus A-320, USA-Edition, deutsch	99,00	MAD TV, komplett deutsch	74,50
B 17, Handbuch deutsch	72,50	Monkey Island I, komplett deutsch	74,50
Body Blows, Anleitung deutsch	55,00	Monkey Island II, komplett deutsch	85,00
Battle Isle Data II, komplett deutsch	49,00	Patrizier, komplett deutsch	75,50
Bundesliga Manager profess. 2.0., kpl.dt.	76,50	Pinball Dreams, Anleitung deutsch	57,00
Burntime, komplett deutsch	74,50	Pinball Fantasies, Anleitung deutsch	61,50
Chaos Engine, Anleitung deutsch	55,00	Railroad Tycoon, komplett deutsch	79,50
Civilisation, komplett deutsch	82,50	Reach for the Skies, Handbuch deutsch	64,00
Combat Air Control, Anleitung deutsch	+ 67,50	Sensible Soccer 92/93	55,00
Darkmere, deutsch	+ 82,50	Silent Service II, Handbuch deutsch	79,50
Das Schwarze Auge, komplett deutsch	79,50	Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Desert Strike, Anleitung deutsch	62,50	Sim Earth, komplett deutsch	88,00
Dune II, komplett deutsch	57,50	Sim Life, komplett deutsch	89,00
Eishockey Manager, komplett deutsch	79,90	Syndicate, komplett deutsch	67,50
Eye of the Beholder II, komplett deutsch	85,00	Tornado, Handbuch deutsch	+ 74,50
Football Manager III, Anleitung deutsch	+ 76,50	Transarctica, komplett deutsch	55,00
Goal (Kick Off III), deutsche Version	55,50	Walker, Anleitung deutsch	52,50
Grand Prix (MICROPROSE), Handb. dt.	79,50	War in the Gulf, komplett deutsch	74,50
Gunship 2000, Handbuch deutsch	69,00	Woody's World, Anleitung deutsch	55,00
History Line, komplett deutsch	79,50	Yo Joe, deutsche Anleitung	59,95
Ishar II, Anleitung deutsch	55,50	X-Copy Tools m. Hardware, komplett dt.	79,50
Indiana Jones IV, komplett deutsch	85,00	Änderungen vorbehalten	

MS-DOS

8 - Ball De Luxe Pinball	72,50	Space Quest IV/Willi Beamish, je CD-ROM	83,75
A-Train, komplett deutsch	95,00	Ultima Underworld I u. II	CD-ROM 95,00
A-Train Construction Set, kpl. deutsch	49,00	Wing Commander II incl.	
Aces of the Pacific, incl. Miss., Handb. dt.	83,75	Speech und 2 Oper.	CD-ROM 109,50
Aces over Europe, komplett deutsch	+ 79,50	Wing Commander II und	
Alone in the Dark, komplett deutsch	95,00	U-Underworld	CD-ROM 109,50
A.T.P. Version 2.0, Handbuch deutsch	112,50	Wolfpack	CD-ROM+ 95,00
Battle Chess 4000, Anleit. deutsch(SVGA)	73,50	Lost Vikings, komplett deutsch	89,00
Battle Isle Data II, komplett deutsch	49,00	Lothar Matthäus, komplett deutsch	74,50
Beauty and the Beast, komplett deutsch	89,00	Might & Magic V, komplett deutsch	95,00
Betrayal at Krondor, komplett deutsch	79,50	Monkey Island II, komplett deutsch	89,00
Blue Force, komplett deutsch	76,50	NHL-Hockey, Handbuch deutsch	89,00
Body Blows, Anleitung deutsch	59,00	One Step Beyond, Anleitung deutsch	49,00
Bundesliga Manager professional 2.0	76,50	Patriot, Handbuch deutsch	85,00
Burning Steel, Handbuch deutsch	89,00	Patrizier, komplett deutsch	89,00
Burning Steel Data		Phantom of the Opera, komplett deutsch	+ 95,00
"Superschiffe" u. "Data 1", je	39,90	Pinball f. Windows (Dynamix)	74,50
Burntime, komplett deutsch	89,00	Pirates Gold, komplett deutsch	95,00
Chessmaster 3000 (auch Windows-Vers.)	74,50	Police Quest IV, komplett deutsch	+ 76,50
Civilisation, komplett deutsch	95,00	Prince of Persia II, Handbuch deutsch	73,50
Civilian Aircraft Trainer 2.2, kpl. deutsch	76,50	Privateer, Handbuch deutsch	+ 95,00
Comanche, Max-Overkill, kpl. deutsch	95,00	Privateer Speech Pack, Anleit. deutsch	+ 99,00
Comanche Scenery-Disk, kpl. deutsch	55,00	Protostar, komplett deutsch	73,50
Cyberace, komplett deutsch	89,00	Wall Street Manager, komplett deutsch	89,00
Das Schw. Auge II, Sternenschweif, kpl. dt.	+ 89,00	Railroad Tycoon De Luxe, Handb. deutsch	82,50
Day of the Tentacle (M. Mansion II), kpl. dt.	95,00	Red Baron, komplett deutsch	79,50
Die Siedler, komplett deutsch	+ 89,00	Red Baron Mission Disk, kpl. deutsch	49,00
Dune II, komplett deutsch	69,00	Seal Team, Anleitung deutsch	89,00
Eishockey Manager, komplett deutsch	89,00	Sensible Soccer, Anleitung deutsch	69,00
Eye of the Beholder II, kpl. deutsch	89,00	Shadow of the Comet, komplett deutsch	89,00
Empire De Luxe/Emp. De Luxe Datad. 82,50/49,50		Shadow Caster, Handbuch deutsch	89,00
F 15 III, Handbuch deutsch	89,00	Sherlock Holmes, komplett deutsch	88,00
F 16 Falcon 3.0, Handbuch deutsch	99,00	Sim Earth, komplett deutsch	95,00
F 16 Falcon Mission Disk, Handbuch dt.	64,00	Sim City De Luxe, Handbuch deutsch	89,00
Fields of Glory, komplett deutsch	95,00	Space Hulk, Anleitung deutsch	89,00
Flight Simulator 5.0 (US)	99,00	Space Quest IV, komplett deutsch	79,50
Scenery "New York" f. FS 5	54,00	Space Quest V, komplett deutsch	79,50
Scenery "Paris" f. FS 5	54,00	Starlord, Handbuch deutsch	95,00
Scenery USA-East (FS 4/5 u. ATP)	89,00	Startrek II, komplett deutsch	+ a.A.
Scenery "Japan" (Mallard)	55,00	Strike Commander, Handbuch deutsch	95,00
Scenery "Sound & Graph. Upgrade" (FS 4)	55,00	Strike Commander Speech Pck Anl. dt.	42,50
Scenery "Dt. Küsten" u. "Mittelgebirge", je	49,00	Strunghold	69,00
"Berlin"	49,00	Stunt Island, komplett deutsch	89,00
Aircraft & Adventure Factory (FS 4)	67,50	Syndicate, komplett deutsch	89,00
Freddy Pharkas, komplett deutsch	74,50	TFX Tactical Fighter, Handb. deutsch	+ a.A.
Gabriel Knight, komplett deutsch	+ 76,50	Task Force, Handbuch deutsch	89,00
Gateway II	69,00	Terminator Rampage	+ a.A.
Grand Prix (MICROPROSE), Handb. dt.	95,00	The Legacy, komplett deutsch	95,00
Gunship 2000, Handbuch deutsch	99,00	Tornado, Handbuch deutsch	74,50
Gunship 2000 Scenario, Handb. deutsch	64,00	Transarctica, komplett deutsch	64,00
High Command	89,00	Ultima VII Teil II, Handbuch deutsch	89,00
History Line, komplett deutsch	89,00	Silver Seed (Data zu U. 7 Teil II) Anl. dt.	43,50
Inca, komplett deutsch	99,00	Ultima Underworld II, Handbuch deutsch	82,50
Incredible Machine, komplett deutsch	74,50	V for Victory IV	79,00
Incredible Machine II, komplett deutsch	+ 76,50	War in the Gulf, komplett deutsch	82,50
Indiana Jones IV, komplett deutsch	97,50	Warlords II	89,00
Indy Car Racing	+ 64,00	Whales Voyage, komplett deutsch	76,50
Ishar II, komplett deutsch	88,00	When 2 Worlds War, kompl. deutsch	82,50
Kings Quest VI, komplett deutsch	69,00	Wing Commander II, incl. SpeechPck, kpl. dt.	95,00
Lands of Lore, komplett deutsch	+ 76,50	W. Comm II, Special Operations I u. II	49,50
Larry VI, komplett deutsch	69,00	W. Commander Academy, Anl. dt. deutsch	64,00
Legend of Kyrandia, komplett deutsch	69,00	X-Wing, Handbuch deutsch	95,00
Legend of Kyrandia 2	+ a.A.	X-Wing Mission Disk, Anleitung deutsch	47,00
Lemmings II, Anleitung deutsch	89,00	X-Wing Mission Disk II, Anl. dt. deutsch	47,00
Links pro 386er, Handbuch deutsch	89,00	MCS Stereo Animation	105,00
Links pro Course "Mauna Kea", "Pinehurst"/		Soundblaster 2.0 De Luxe Edit., Handb. dt.	145,00
"Banff"/"Belfry"/"Innisbrook", je	47,00	Soundblaster pro, De Luxe Edit., Handb. dt.	259,00
Chessmaster pro Windows	CD-ROM 109,00	Soundblaster pro 16 (CD-Qualität), dt.	329,00
Cyberace	CD-ROM + 99,00	Soundblaster pro 16 ASP (CD-Qualität), dt.	435,00
Day of the Tentacle, kpl. dt.	CD-ROM + 95,00	Waveblaster	399,00
Eye of the Beholder III	CD-ROM 76,50	CD-Eduainment Kit, Handbücher dt.	1255,00
Inca, komplett deutsch	CD-ROM 124,90	Creativ-Laufwerk CR-563 + ALDUS-Photostyler SE	585,00
Indiana Jones IV, deutsch	CD-ROM + 95,00	Gravis-Joystick, schwarz	76,50
Jütland	CD-ROM 114,95	Gravis-Joystick "Analog Pro"	94,50
Kings Quest VI, Anl. dt. deutsch	CD-ROM 88,00	Gravis-Gamepad	55,00
Laura Bow II, Anl. dt. deutsch	CD-ROM 82,50	Gravis-Eliminator Gamecard bis 50 MHz	64,50
Legend of Kyrandia, dt./engl.	CD-ROM 82,50	Virtual Pilot, Flug- u. Fahrsim.-Steuerung	175,00
Der Patrizier, komplett deutsch	CD-ROM 98,00		
Protostar	CD-ROM + 74,50		
Seventh Guest Anl. dt., m. Video	CD-ROM 139,00		
Sherlock Holmes III	CD-ROM 113,50		

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten!

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTyps)

VORKASSE 6,- • UPS-NACHNAHME 15,- • POST-NACHNAHME 9,-
AUSLAND NUR EUROSCHHECK PLUS DM 25,-

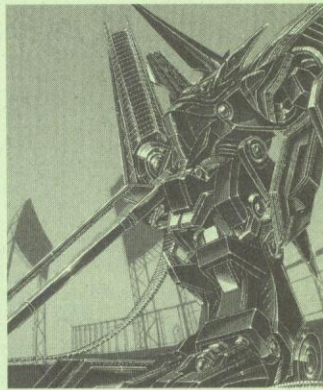
Rufen Sie uns an:
☎ 02103 - 4 20 88 oder 02103 - 4 20 22
ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 • 40704 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand

wart knapp in Führung, in einem Spiel, wo man viele Gegentore kassiert, den Torwart durch einen Ersatztorhüter ersetzen. So bekommt der gute Torwart nicht zu viele Gegentore.

Zum Schluß noch ein Extratip:

Wenn man kurz vor Ende eines Spieles leicht zurückliegt oder es unentschieden steht, kann man den Torwart herausnehmen und einen 6. Spieler ins Feld bringen.

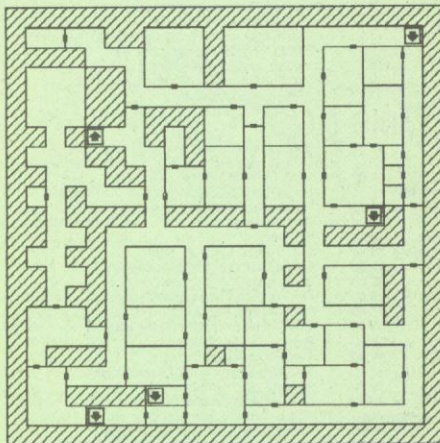


The Legacy

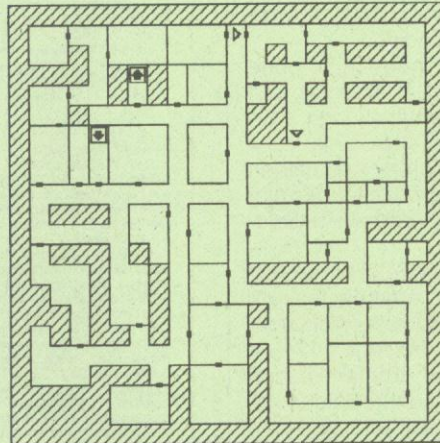
Kirimalakis Konstantinos aus Stuttgart läßt sich von Microprose-Geistern nicht schrecken und beglückt alle Ghostbusters mit Karten und ein paar Hinweisen.

Unbedingt einen Helden wählen, der auch Zaubern kann, sonst ist man schon hinnüber, bevor man die erste Zauberformel erreicht. Jede Ecke im Haus scannen, alle gefundenen Notizen und Bü-

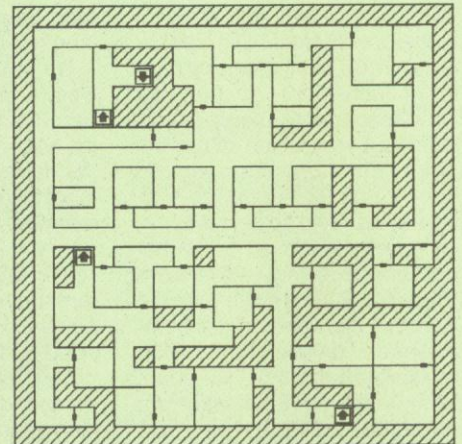
cher sorgfältig lesen. Da das Inventar etwas sparsam bemessen ist, solltet Ihr an einer sicheren Stelle im Erdgeschoß einen Vorrat anlegen. Zugena-gelte Türen verbergen grundsätzlich nichts. Manche Räume im Haus sind nur über die Astralebene zu erreichen. Einen immer offenen Weg findet Ihr später im Mausoleum. Dort müßt Ihr nicht mal den "open sesame" Spruch benutzen, um die Astrale Ebene zu betreten.



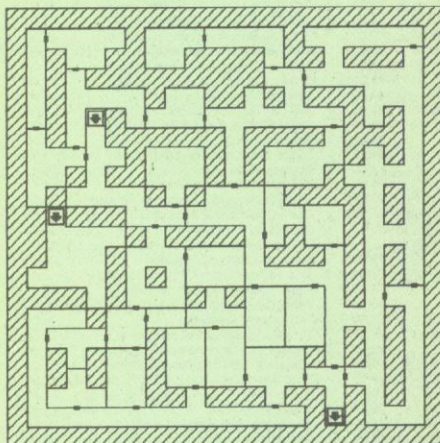
Erdgeschoß



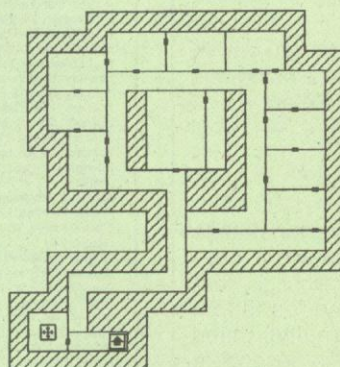
1 Stock



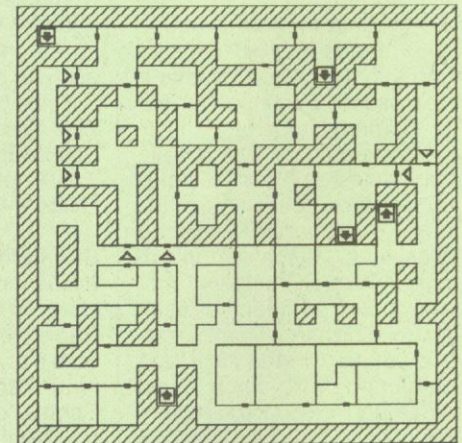
Anstalt



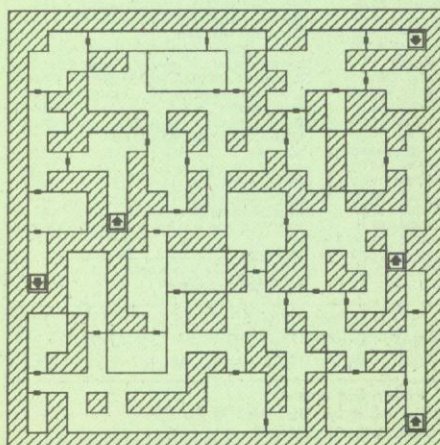
Museum



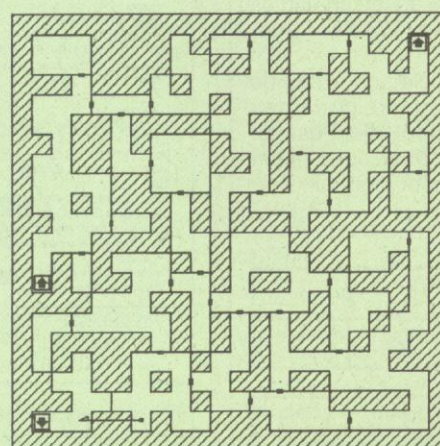
Großvaters Keller



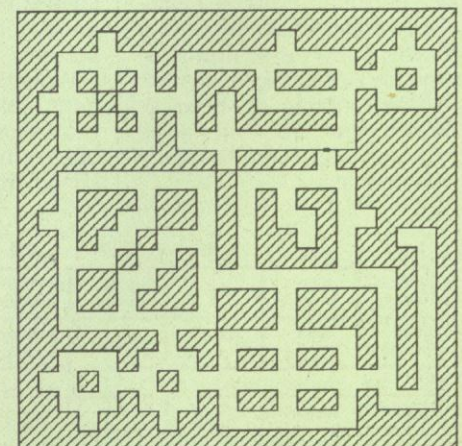
Keller 1



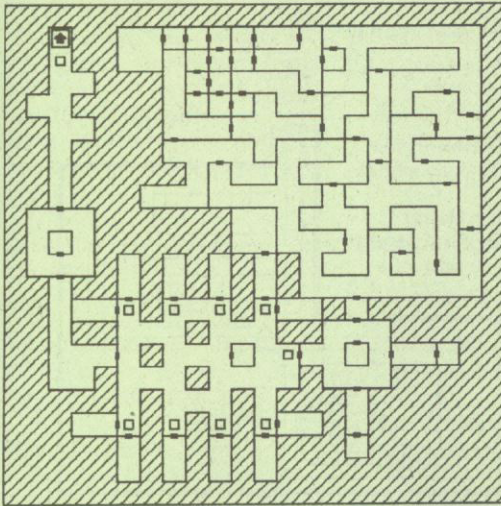
Keller 2



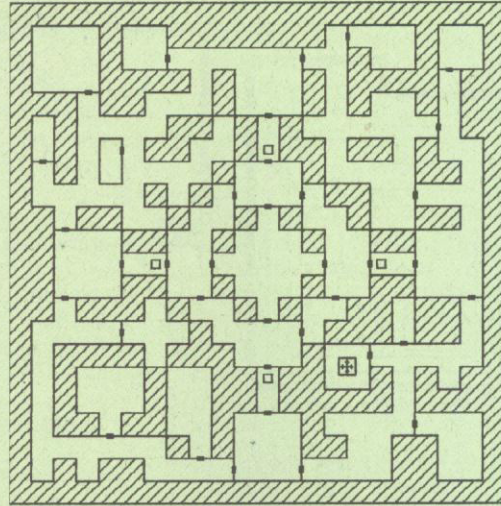
Keller 3



Keller 4



Mausoleum



Observatorium

Syndicate

Christian Fleczorek aus Berlin beglückt uns mit einer ausgefeilten Anleitung und reichhaltigem Kartenmaterial. Der erste und wichtigste Tip ist eine alte Rollenspielerweisheit: "Save early, save often!" – was soviel bedeutet wie: "Abspeichern, sooft es geht." oder "Besser zu früh als zu spät."

Ihr könnt zwar neue Agenten anheuern, aber das lohnt sich kaum, da Eure Einsatztruppe meist mit wertvoller Ausrüstung ausgestattet war, die dann verloren ist. – Für Leute, die ziemlich knapp bei Kasse sind, am Anfang dürften das so ziemlich alle sein, nachdem sie einen ihrer Männer vollständig modifiziert haben, habe ich da einen recht zuverlässigen Tip: Schnappt Euch die Ausrüstung der Gegner, laßt die Waffen nachladen, wenn Ihr dies nicht tut, bekommt Ihr höchstens ein Viertel des Normalpreises. Aufgeladen bringen die Waffen ca. 60-80% abzüglich der Munitionskosten. Sehr günstig sind Zeitbomben, wenn Ihr sie rechtzeitig entschärfen könnt (einfach aufheben), was die Dinger bringen, könnt Ihr aus der Preisliste etwas weiter unten entnehmen. – Der Schutzgeldsatz ist bestens zum experimentieren geeignet, Ihr werdet später feststellen, daß er von verschiedenen Faktoren abhängig ist, die alle zusammenwirken. Am Anfang, d.h., bis Ihr im Besitz von mindestens 10 Provinzen seid, solltet Ihr sehr genau auf die Reaktion der Bevölkerung achten, da bei rechtzeitigem Handeln weitaus mehr aus einer Provinz herauszuholen ist, als man sich eigentlich vorstellen möchte. Eine rechtzeitige Reaktion ist

hier im wahrsten Sinne des Wortes 'Gold' wert.

Später solltet Ihr die Zügel etwas lockerer lassen, dann braucht Ihr Euch nicht soviel um rebelle Provinzen kümmern. Wer gar keine Lust hat, sich mit dieser Seite des Spiels auseinanderzusetzen, sollte 'Anfänglich' nur betreiben, bis er ca. 100.000 Kröten hat, um danach alles, was unter 'keine Lust' steht, befolgen. Bei einer Einstellung von 30% tut sich fast nichts. Eine Einstellung von 0% ist allerdings langfristig auch abzurufen, da sich eine Provinz dann im Stich gelassen 'fühlt'. Bei der Modifikation der Agenten sollte man auf folgende Reihenfolge achten:

1. Brustkorb Agent hält mehr aus
2. Augen Agent trifft besser, Wahrnehmung
3. Beine Agent kann schneller laufen (weniger Treffer, wenn in Bewegung)
4. Hirn höhere Reaktionsfähigkeit, Intelligenz
5. Herz schnelle Hormonausschüttung, erhöhte Regeneration
6. Arme höhere Tragfähigkeit (sonst nix) – Besorgt Euch so schnell wie möglich einen Brustkorb V3, der ist in doppelter Hinsicht unbezahlbar! – Solange Ihr keinen Brustkorb V2 o. V3 habt, sollten immer zwei Medipacks pro Agent verfügbar sein, auf jeden Fall bei den gefährlichen Missionen, aber darauf werde ich bei der Besprechung der einzelnen Einsätze noch näher eingehen. Manchmal reicht nicht einmal ein voll modifizierter Agent aus, um lange zu überleben, also freut Euch schon mal.

Zur Forschung: Um auf Dauer erfolgreich Forschung betreiben zu können, sollte man sich erst einmal um einen

gesicherten, dauerhaften Forschungsset kümmern, bevor man wie wild drauflos forscht, sonst leidet man nur unter Geldnot, Ausrüstungsmangel, Munitionknappheit, unerschwinglichen Überzeugungsstrahlern und ähnlichen, den Spielverlauf hemmenden Tatsachen. Also erst das Geld, dann die Forschung. Hat man so um die 50.000 Kröten zusammen, kann man auch gleich loslegen, und die in 'Mission Westeuropa' frisch erbeutete MP erforschen.

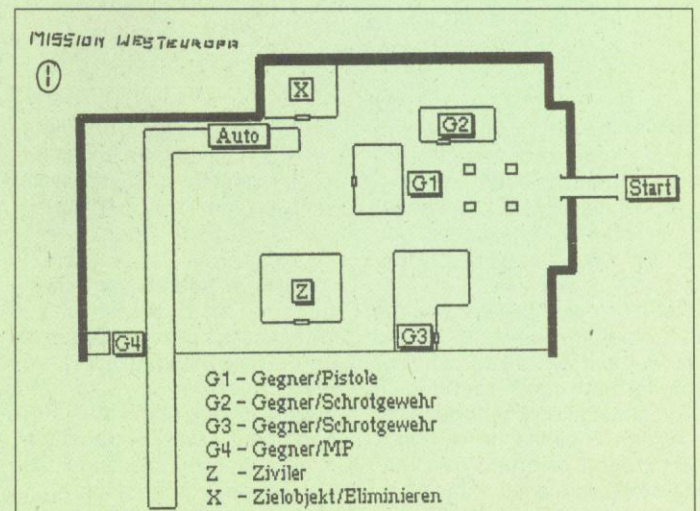
Man sollte dafür sorgen, daß die Forschung nicht weniger als drei Tage dauert, da die meisten Einsätze sogar etwas mehr Zeit in Anspruch nehmen, und nicht mehr als 10.000 Kröten pro Tag verschlingt (Manchmal ist das zwar unvermeidlich, aber in solchen Fällen sollte man auch bei diesen Preisen bleiben, selbst dann, wenn sich die Forschung über zehn Tage erstreckt), da Euer Kreditinstitut sonst nicht nachkommt. Die ganz günstigsten Angebote haben natürlich Priorität.

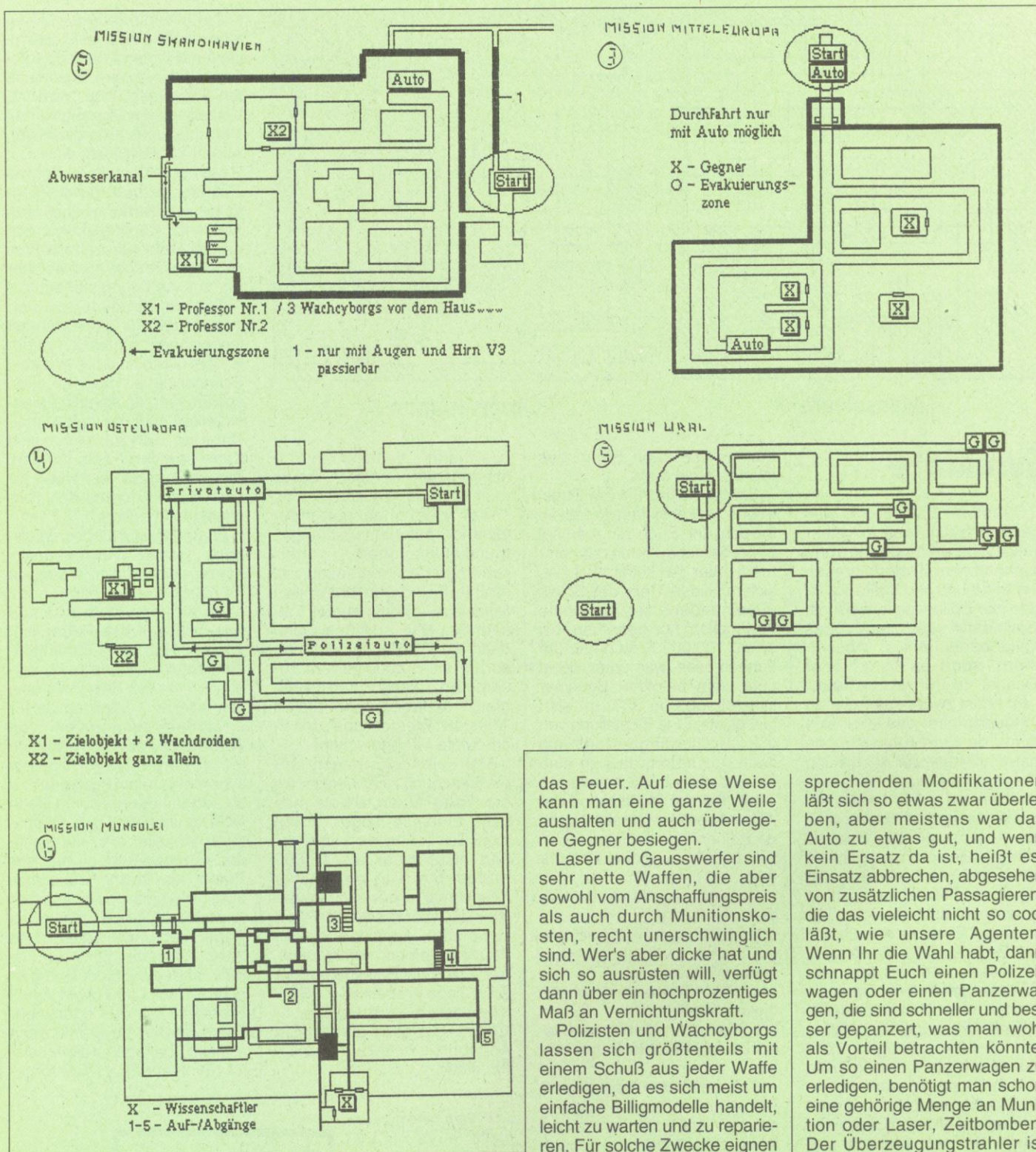
Zur Reihenfolge: (Meine eigene) MP (Automatik), Sturm- waffen (Flammenwerfer), Auto- matik (Minikanone), Sturm- waffen (Fernwaffe), Brustkorb V2, Verschiedenes (Zugangskarte), Verschiedenes (Energieschild), Augen V2, Beine V2, usw.

Man sollte sich immer etwas Zeit lassen und frühere Ein- sätze wiederholen, bei den Augen V2 sollte dann eigentlich genug Geld für weitere For- schungsaufträge, egal welcher Art, zur Verfügung stehen.

Folgt immer dem Scanner, das erspart mir weiteres Kar- tenzeichnen, schließlich ist der ja nicht umsonst da. Wenn kein Scanner da ist, müßt Ihr eben suchen, und da sich die Feind- einheiten auch bewegen (mei- stens auf Euch zu!), würde eine Karte sowieso nichts bringen. Eigentlich reicht es, wenn Ihr das Gebiet kurz mit den Cur- sortasten überfliegt.

Zu den Einstellungen: Intelli- genz und Wahrnehmung immer hochfahren, wenn mit Feindkontakt zu rechnen ist, dann eröffnen Eure Agenten von sich aus das Feuer, mit von der Hardware abhängen- dem Erfolg. Adrenalin ist, ver- bunden mit den Beinen für eine schnellere Tempo sowie für erhöhte Regeneration von Wunden zuständig, natürlich nur in Verbindung mit einem kybernetischem Brustkorb. Die V1-Modifikationen sind noch nicht so ausgereift, wie die spä- teren Modelle, d.h., die Agen- ten kommen schnell aus der Puste, die Hormonausschüt- tung funktioniert noch langsam und ist nicht flexibel genug. Die Augen heben die Trefferquote zwar von unter 50% auf 70- 80%, aber die Zielerfassung ist noch so lahm, daß unser Agent Probleme mit drei oder mehr Feindagenten bekommt, wenn er nicht überlegen ausgerüstet ist (Minikanone vs Schrotge-





wehr), obwohl Schrotgewehre eine Menge reinhauen, besonders in den Händen der Gegner, die nie an Munitionsproblemen leiden, uns umzingeln und die Schaltkreise aus den Ohren schießen, naja!

Wenn man längere Zeit mit V3-Modellen herumläuft und später auf ein V1-Modell zurückgreifen muß, merkt man den Unterschied sehr deutlich. – Wenn Ihr einmal hoffnungslos unterlegen seid und den Einsatz trotzdem noch retten wollt, weil Ihr möglicherweise seit

sechs Einsätzen vergessen habt, abzuspeichern und lieber neue Agenten ausrüsten wollt, als alles von vorne zu machen, dann verzieht Euch in ein Häuschen mit nur einem Eingang, nehmt den Flammenwerfer zur Hand, den man auf Grund seiner Durchschlagskraft und Munitionskapazitäten immer dabei haben sollte und wartet in der Nähe des Eingangs auf Eure Kontrahenten. Kommt nun ein ahnungsloser Feindagent vorbei, dann eröffnet sofort, in doppelter Hinsicht,

das Feuer. Auf diese Weise kann man eine ganze Weile aushalten und auch überlegene Gegner besiegen.

Laser und Gausswerfer sind sehr nette Waffen, die aber sowohl vom Anschaffungspreis als auch durch Munitionskosten, recht unerschwinglich sind. Wer's aber dicke hat und sich so ausrüsten will, verfügt dann über ein hochprozentiges Maß an Vernichtungskraft.

Polizisten und Wachcyborgs lassen sich größtenteils mit einem Schuß aus jeder Waffe erledigen, da es sich meist um einfache Billigmodelle handelt, leicht zu warten und zu reparieren. Für solche Zwecke eignen sich die MP (Munition) oder die Fernwaffe (Reichweite) am besten.

Sehr effektiv und elegant ist auch das 'Drive-by-shooting', man erledigt einen Gegner im Vorbeifahren, das hat den Vorteil, daß man durch das Auto geschützt und relativ schnell ist. Dieser Vorteil kann sich aber durchaus ins Gegenteil verkehren, wenn man ins Kreuzfeuer von vier Minikanonen-schwingenden Feindagenten kommt. Diese Zersägen unser schönes Auto im Handumdrehen und dann Prost Mahlzeit! Mit ent-

sprechenden Modifikationen läßt sich so etwas zwar überleben, aber meistens war das Auto zu etwas gut, und wenn kein Ersatz da ist, heißt es, Einsatz abbrechen, abgesehen von zusätzlichen Passagieren, die das vielleicht nicht so cool läßt, wie unsere Agenten. Wenn Ihr die Wahl habt, dann schnappt Euch einen Polizeiwagen oder einen Panzerwagen, die sind schneller und besser gepanzert, was man wohl als Vorteil betrachten könnte. Um so einen Panzerwagen zu erledigen, benötigt man schon eine gehörige Menge an Munition oder Laser, Zeitbomben. Der Überzeugungstrahler ist die 'Waffe' überhaupt, damit kann man sich eine Armee oder einen Schutzteppich aus Passanten schaffen, die, wenn man sie bewaffnet, zu einer äußerst schlagkräftigen Truppe werden kann. Außerdem kann man Feindagenten 'überreden', der eigenen Truppe beizutreten, die verlieren dann zwar alle Vorteile, die sie im Kampf gegen uns gehabt haben, aber dafür werden sie dann ja auch von einem überlegenen taktischen Genie gesteuert, was diese Schlappe ja sofort wieder wettmacht (ähem).

Die Sache mit dem 'Überreden' ist gar nicht so einfach, manchmal funktioniert etwas nicht, dann versucht es einfach an Irgendjemanden in Eurer Umgebung und dann noch einmal bei dem Zielobjekt.

Um Euch den Start zu erleichtern, hier die ersten fünf Missionen im Überblick.

Hauptquartier: Cyborg mit kybernetischen Beinen, Augen, Brustkorb und Hirn für den Einsatz vorbereiten.

Mission Westeuropa

Gezielte Ausschaltung
Gegner: 4 Cyborgs
Waffen: Schrotgewehr, Pistole, MP

Zielobjekt: (X) Kommandant im NO Gebäude

Taktik: Ein Agent mit Pistole reicht hier vollkommen aus. Dieser dringt umgehend zur Position des Kommandanten vor und eliminiert diesen. Die beiden Gegner bei den Positionen G1 und G2 können vorher eliminiert werden. Besonderes: Ein zweites Ziel ist die Waffe, die sich an Position G4 befindet. Die Position dürfte unsere Forscher interessieren. Man kann das Auto benutzen und ist so vor der Waffe geschützt. Im Vorbeifahren erledigt man G4 und bemächtigt sich seiner Waffe, dann kann man den Einsatz beenden.

Hauptquartier: MP bei der Forschung abliefern und Forschung starten. Forschungszeit auf drei Tage verkürzen. Modifizierten Agenten für den zweiten Einsatz vorbereiten, Überzeugungsstrahler kaufen.

Mission Skandinavien

Personalbeschaffung
Gegner: 3 Wachcyborgs
Waffen: Schrotgewehr, Pistole, MP

Zielobjekt: (X1/X2) Zwei Wissenschaftler in den markierten Gebäuden

Taktik: Zuerst zu Position X2 vordringen. Diebstahl des Fahrzeugs empfehlenswert. 'Überzeugen' des ersten Wissenschaftlers, dann zu Wissenschaftler Nr. 2, Wachen gegebenenfalls ausschalten. Ein Agent, mit Pistole bewaffnet sollte ausreichen.

Besonderes: Besteht ein Interesse an der Bewaffnung der Cyborgs, so sollte man diese aus dem Verkehr ziehen und sich der Waffen bemächtigen. Dazu sollte man zuerst über den Abwasserkanal in das Haus des Zielobjektes eindringen und die Wachen von

hinten erledigen. Durch den Rückschlag könnte der mit der MP bewaffnete Wachcyborg aber über den Zaun geschleudert und die Waffe damit unerreichbar werden, deshalb sollte man diesen erst etwas anlocken. Der Überzeugungsstrahl könnte (zu Einsatz 2) auch auf die Wachcyborgs eingesetzt werden, damit würde der Einsatz ganz unblutig über die Bühne gehen und die Zielobjekte wären nicht gefährdet.

Hauptquartier: MP erfunden

Mission Mitteleuropa

Kampfeinsatz
Gegner: 4 Feindagenten
Waffen: Schrotflinten
Zielobjekt: X, Die Feindagenten

Taktik: Naja, einfach ausschalten, ist die Devise. Wer taktisch klug vorgehen will, räumt das Feld von hinten auf, d.h., den einzelnen Agenten zuerst und dann den Rest. Ein Agent reicht völlig aus, allerdings sollten als Bewaffnung diesmal härtere Geschützte aufgefahren werden, z.B., Schrotgewehre oder MPs.

Besonderes: Der Polizeiwagen stellt natürlich eine verlockende Zielscheibe dar, ein kurzer Schuß und der Polizist, der mit einer MP bewaffnet ist, stellt sich Euren Kugeln und schon gehört Euch Wagen und MP.

Hauptquartier: Sturmwaffenforschung eingeleitet

Mission Osteuropa

Gezielte Ausschaltung
Gegner: 4 Feindagenten
Waffen: MPs
Zielobjekt: X1 oder X2. Die unprogrammierte Einheit

Taktik: Zuerst die feindlichen Cyborgs (G1-4) eliminieren, dann umgehend zum abge-

spernten Gelände des zu eliminierenden Cyborgs vordringen. Bei Position X1 wird er von zwei Wachcyborgs geschützt, die aber schon nach dem ersten Treffer die Schaltkreise aufgeben. Ein modifizierter Agent sollte reichen.

Besonderes: Der Polizist der in unserem heißbegehrten Schlitten seine Runden dreht hat noch etwas viel interessanteres, nämlich eine Minikanone! Mit dem Ding könnt Ihr Eure Widersacher ohne weiteres aus dem Weg räumen.

Hauptquartier: Flammenwerfer erfunden, Erforschung der Minikanone gestartet. Zwei vollmodifizierte Cyborgeinheiten V1 aufgestellt.

Mission Ural

Aufklärung
Gegner: 8 Feindagenten
Waffen: MPs
Zielobjekt: G, Die Feindagenten

Taktik: Zwei Agenten, ein paar Schrotgewehre und zur Sicherheit eine geladene MP pro Agent, dann gehts auch schon los. Ab in die Parkanlage und die beiden Agenten beseitigen. Vergeßt auf keinen Fall die Waffen der Gegner, wenn Ihr sie benutzen wollt, kosten sie Euch nur die Munition, wenn Ihr alle verkauft, seid Ihr um ca. 2.800 Credits reicher, ist schon mal was. Dann wartet Ihr auf den Rest der Gegner und schaltet einen nach dem anderen aus.

Comanche

Ein kleiner Gag für alle Hubschrauberpiloten? Kein Problem für Clemens Fuchslochner aus Esslingen.

Verwegene Disketten-Monitor-Piraten gehen in das Verzeichnis "Comanche" ein und machen eine Sicherungskopie von der Datei "Hoke.rle" (copy hoke.rle C: s1.rle). Dann kopiert man z.B. die "Fuel.rle"-Datei auf die "Hoke.rle"-Datei (copy fuel.rle C: hoke.rle). Bei der nächsten Begegnung eines Helicopters kommt Euch nicht wie gewohnt ein Hokum, sondern ein fliegender Tank entgegen. Probiert auch mal "Radr.rle", "Tank.rle", "Rock.rle", und "Hell.rle" aus.

Walker (Amiga)

Ein harter Trick für ein ultrahartes Programm von Klaus Vill. Wer nach allen Regeln der Kunst schummeln möchte, muß zumindest den ersten Level ohne Hilfe überstehen. Zu Beginn des zweiten Abschnitts gibt man dann EAT LEAD MUDDY FUNSTER (mit Leerzeichen) ein und sobald der Walker losstapft, geschehen seltsame Dinge.

Pirates Gold

Matthias Steidl aus Erlanbach schickt uns pünktlich zum Erscheinen von Microprose renoviertem Piratenabenteuer eine Flaschenpost mit Erfolgsgarantie.

Stapellauf

Als erstes sollte man eine der vorgegebenen Missionen spielen, um ein wenig zu üben. Diese haben jedoch den Nachteil, daß man bereits zu Beginn



recht alt ist und die Mannschaft häufig sehr unzufrieden ist (die Auswirkungen des Alters auf das Spiel erläutere ich später).

Da man bei manchen historischen Kaperfahrten bereits über gute Schiffe und große Mannschaften verfügt, kann man hier schon einige Erfolge verbuchen.

Wenn man einige Kämpfe überstanden hat und mit der Steuerung vertraut ist, sollte man seine eigene Karriere starten. Dabei ist es von Vorteil, wenn man nicht Spanien als Heimatland wählt, da man im Spiel durch einen "Privatkrieg" gegen die Spanier die besten Erfolge erzielen kann (auch dazu später mehr).

Ich bevorzuge Frankreich oder England. Außerdem sollte man eine andere Zeitperiode wählen, und zwar 1560 (in dieser Epoche sind die Städte am einfachsten zu erobern). Man kann so die gewinnträchtigen Gold- und Silberflotten der Spanier leichter ausrauben. Das einzige Problem, das sich für mich hier ergab war, daß ich meine Waren nach einiger Weile nicht mehr absetzen konnte.

Welche Schwierigkeitsstufe Ihr wählt, ist reine Geschmackssache. Zu Beginn ist der Anfängerlevel jedoch anzuraten. Als herausragendes Talent sollte man Kanonenschießen wählen. Aber auch die anderen Skills sind nicht schlecht, so nimmt z.B. die Konstitution eines medizinisch bewanderten Jungpiraten im Alter nicht so schnell ab.

Die Fechtkämpfe gewinnt man nach einiger Übung meist auch so.

Als nächstes kommt man mit einer mehr oder weniger guten Mannschaft auf einem Schiff in der Karibik an.

Piratenbande

Jetzt etwas zur Mannschaft, da mit ihrer Qualität fast alles steht und fällt: Mit einer kleinen Mannschaft (30-50 Mann) kann man, je nach

Schiffstyp, nicht alle vorhandenen Kanonen abfeuern. Zusätzlich hat man Nachteile im Fechtkampf, wenn man gegen eine Übermacht kämpfen muß. Städte, die 200 Wachsoldaten haben, mit 50 Piraten anzugreifen, ist natürlich Selbstmord.

Eine Mannschaft von über 500 Mann ist jedoch extrem schwer bei Laune zu halten und – sobald eine Crew einmal sauer ist, muß man mit Meutereien rechnen, die immer recht teuer werden. Manchmal verliert man dabei sogar Schiffe oder schlimmstenfalls die gesamte Flotte. Mit 500 Mann muß man auch dauernd irgendjemand angreifen, um die Leutchen mit Lebensmitteln zu versorgen. Wenn man jedoch einmal 700 zufriedene Piraten unter sich hat, kann man so ungefähr alles angreifen, was man findet (außer Freunde natürlich).

Meine persönliche Methode für unzufriedene Mannschaften ist diese: Man greift eine große Stadt (z.B. Cartagena) an. Dann lenkt man im Landkampf die Streitmacht der Gegner ab, indem man einen Großteil des eigenen Heeres ins Freie stellt und von den Soldaten aufreiben läßt. Mit einem anderen Teil geht man durch Wald (in dem man nicht gesehen wird) und fällt in die Stadt ein. Wenn man dann mit den übrigen Piraten den Kampf im Fort gewinnt, bekommt man oft eine Menge Geld, durch das die nun verkleinerte Mannschaft schon erheblich aufgemuntert wird.

Sollte die Party jetzt immer noch nörgeln, geht man in eine befreundete Stadt und teilt seine Schätze unter der Mannschaft auf. Danach hat man zwar nur noch wenige Leute und ein nicht gar so tolles Schiff – aber die Mannschaft ist wieder glücklich und man selbst hat mehr Privatgeld.

Klar zum Entern

Nun mehr zum Thema Kampf: Ganz allgemein

kann man sagen, daß die Flucht immer die schlechteste Option ist, wenn man bereits angegriffen hat. Also gilt: Nur angreifen, wenn man sich seiner Sache auch sicher ist!

Ein Kampf gegen eine Stadt sollte so aussehen: Wenn man wesentlich mehr Männer hat als im Ort Soldaten stationiert sind, sollte man in einiger Entfernung an Land gehen und sich auf einen Landkampf einlassen. Dabei ist es von Vorteil, ein ganzes Stück entfernt von der Stadt anzulegen, da die Stadt so meist nicht gewarnt wird und damit keine Gelegenheit hat, das Gold fortzuschaffen. Außerdem steigert das die Chance, direkt fechten zu dürfen und nicht erst an Land kämpfen zu müssen.

Wenn man weniger Leute hat, sollte man besser die Finger von der Stadt lassen. Sollte man jedoch einen großen Vorteil davon haben (Silberflotte...), dann ist der Kampf Meer-Schiff eher anzuraten (sofern man genug Erfahrung hat). Wenn jetzt der Wind jedoch aus der Richtung der Festung kommt, wird die Situation sehr erschwert. Andernfalls immer feste auf die Festung! Sobald die Stadt nicht mehr allzu viele Kanonen hat, angreifen und dann wieder fechten.

Sollte man nach einer Stadteroberung die Möglichkeit haben, einen neuen Gouverneur einzusetzen, sollte man dabei politisch vorgehen. Ein Beispiel: Du bist Engländer und hast gerade angefangen zu spielen. Die Engländer sind Alliierte der Franzosen. Die Franzosen sind im Krieg mit den Spaniern. Holländer sind neutral. Du erobert eine spanische Stadt. Da die Spanier nun automatisch böse auf Dich sind, wirst Du die Stadt entweder englisch oder französisch machen, da beide mehr oder weniger Feinde der Spanier sind.

In diesem Falle würde ich mich für die Franzosen entscheiden, weil dadurch die Möglichkeit, von ihnen geadet zu werden zunimmt, und die Engländer sich auch freuen.

Jetzt zurück zum Thema:

Wenn es zu einer

Begegnung auf See kommt, sollte man erst einmal schauen, um wen es sich handelt. Piraten und Piratenfänger sind schwerere Gegner als andere, da sie immer mehr Besatzung und Kanonen haben als ein Händler auf gleichem Schiffstyp. Dafür kann beim Gouverneur für einen Piraten ein neuer Adelstitel und für einen Piratenfänger eine schöne Belohnung herauspringen.

Man sollte nicht versuchen, mit einer Schaluppe gegen eine Kriegsgaleere zu kämpfen (außer man ist wirklich gut).

Flotte Flotte

Zu Beginn sollte man sich langsam an die besseren Schiffstypen herankämpfen. Später sollte die Flotte aus einer Barke, ein bis zwei schnellen Galeeren und weiterhin nur aus normalen und Kriegsgaleeren bestehen. Die Barke benutzt man, um schnelle Schaluppen und Pinassen zu jagen, da alle drei Schiffe auch recht gut gegen den Wind segeln können. Die schnellen Galeeren werden gegen praktisch alle anderen Schiffe eingesetzt, da sie wenig und schnell sind, jedoch trotzdem gute Feuerkraft haben. Die Fregatte in späteren Epochen ist übrigens so ziemlich dasselbe wie eine schnelle Galeere. Die anderen Galeeren sind nur zu Transportzwecken einzusetzen.

Wenn man sich also entschließt, anzugreifen (dabei wieder zwischen Freund und Feind unterscheiden), sollte man zuerst einmal das gegnerische Schiff ein wenig demolieren. Hier treten wieder verschiedene Situationen auf: Ein Schuß einer Kriegsgaleere kann eine Pinasse bereits versenken. Findet man zu Beginn seine erste schnelle Galeere, so ist es ratsam, sie nicht zu beschädigen, wenn man keine Stadt als Reparaturmöglichkeit in der Nähe hat.

Heimatururlaub

Das bringt mich zum Thema Städte: Allgemein kann man sagen, daß es nicht günstig ist, Städte aufzusuchen, da sich das ungünstig auf die Moral der Mannschaft auswirkt (besonders, wenn man Männer anheuert). Andererseits kommt man nicht drum herum, Häfen anzulaufen, um Reparaturen ausführen zu lassen, Waren zu verkaufen, Informationen einzuholen, Schatzkarten zu kaufen, Piraten anzuwerben oder den Gouverneur zu besuchen, sich einen neuen Adels-



ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT LÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen u. d. Meer	L	Curse of Enchantia	(L P)	Final Fantasy Legend	A	King's Quest 3	L	Navy Seal	A	Rex Nebula	(L P)	Star Trek - 25th Anniv.	(L P)
688 Attack Submarine	A	Dragger of Armonia	(L P)	Fire Brigade	A	King's Quest 4	L	Neurocrancer	L	Shogun	(L P)	Star Trek 5	A
7th Quest	(L P)	Dragon of Armonia	(L P)	Fish	A	King's Quest 5	L	New Zealand Story	(L P)	Shogun 2	A	Star Trek 6	A
Abandoned Places	L	Dark Half	(L P)	Fountain of Dreams	A	King's Quest 6	L	Ooze	L	Shogun 3	A	Star Trek 7	A
Ad Lib Soundkarte	L	Day of the Viper	L	Freddy Pharkas	(L P)	Knights of Legend	L	Panzer Battles	L	Shogun 4	A	Star Trek 8	A
Adventure of Link	P	Death Knights of Krym	P	Future Wars	(L P)	Legend of Blackswail	L	Panzer Strike	A	Shogun 5	A	Star Trek 9	A
Asphorae Ranger	A	Deafdrum	A	Goldragon's Domain	L	Legend of Blackswail	L	Rainbow	A	Shogun 6	A	Star Trek 10	A
Alone in the Dark	(L P)	Decisives 8: Am. Civ. War	A	Gateway to the Sav. Front.	L	Legend of Blackswail	L	Rommel	A	Shogun 7	A	Star Trek 11	A
Alternate Reality - City	P	Defender of the Crown	A	Gato	A	Legend of Blackswail	L	Russia	A	Shogun 8	A	Star Trek 12	A
Alternate Reality - Dungeon	A	Deja Vu	L	Germany 1985	A	Legend of Blackswail	L	Savage Empire The	L	Shogun 9	A	Star Trek 13	A
Amazon-Guardians of Eden	(L P)	Digi Paint 3	A	Getysburg	A	Legend of Blackswail	L	Shogun 10	L	Shogun 11	A	Star Trek 14	A
Bad Blood	L	Dragon's Winter	L	Gold Rush	A	Legend of Blackswail	L	Shogun 12	L	Shogun 13	A	Star Trek 15	A
Balance of Power 1990 Ed.	L	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 14	L	Shogun 15	A	Star Trek 16	A
Bane of the Cosmic Forge	(L P)	Dragon's Winter	L	Gold Rush	A	Legend of Blackswail	L	Shogun 16	L	Shogun 17	A	Star Trek 17	A
Bard's Tale 1	L	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 18	L	Shogun 19	A	Star Trek 18	A
Bard's Tale 2	L	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 20	L	Shogun 21	A	Star Trek 19	A
Bard's Tale 3	L	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 22	L	Shogun 23	A	Star Trek 20	A
Battle of Anklam	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 24	L	Shogun 25	A	Star Trek 21	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 26	L	Shogun 27	A	Star Trek 22	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 28	L	Shogun 29	A	Star Trek 23	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 30	L	Shogun 31	A	Star Trek 24	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 32	L	Shogun 33	A	Star Trek 25	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 34	L	Shogun 35	A	Star Trek 26	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 36	L	Shogun 37	A	Star Trek 27	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 38	L	Shogun 39	A	Star Trek 28	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 40	L	Shogun 41	A	Star Trek 29	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 42	L	Shogun 43	A	Star Trek 30	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 44	L	Shogun 45	A	Star Trek 31	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 46	L	Shogun 47	A	Star Trek 32	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 48	L	Shogun 49	A	Star Trek 33	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 50	L	Shogun 51	A	Star Trek 34	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 52	L	Shogun 53	A	Star Trek 35	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 54	L	Shogun 55	A	Star Trek 36	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 56	L	Shogun 57	A	Star Trek 37	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 58	L	Shogun 59	A	Star Trek 38	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 60	L	Shogun 61	A	Star Trek 39	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 62	L	Shogun 63	A	Star Trek 40	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 64	L	Shogun 65	A	Star Trek 41	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 66	L	Shogun 67	A	Star Trek 42	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 68	L	Shogun 69	A	Star Trek 43	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 70	L	Shogun 71	A	Star Trek 44	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 72	L	Shogun 73	A	Star Trek 45	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 74	L	Shogun 75	A	Star Trek 46	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 76	L	Shogun 77	A	Star Trek 47	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 78	L	Shogun 79	A	Star Trek 48	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 80	L	Shogun 81	A	Star Trek 49	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 82	L	Shogun 83	A	Star Trek 50	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 84	L	Shogun 85	A	Star Trek 51	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 86	L	Shogun 87	A	Star Trek 52	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 88	L	Shogun 89	A	Star Trek 53	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 90	L	Shogun 91	A	Star Trek 54	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 92	L	Shogun 93	A	Star Trek 55	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 94	L	Shogun 95	A	Star Trek 56	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 96	L	Shogun 97	A	Star Trek 57	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 98	L	Shogun 99	A	Star Trek 58	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 100	L	Shogun 101	A	Star Trek 59	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 102	L	Shogun 103	A	Star Trek 60	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 104	L	Shogun 105	A	Star Trek 61	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 106	L	Shogun 107	A	Star Trek 62	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 108	L	Shogun 109	A	Star Trek 63	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 110	L	Shogun 111	A	Star Trek 64	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 112	L	Shogun 113	A	Star Trek 65	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 114	L	Shogun 115	A	Star Trek 66	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 116	L	Shogun 117	A	Star Trek 67	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 118	L	Shogun 119	A	Star Trek 68	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 120	L	Shogun 121	A	Star Trek 69	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 122	L	Shogun 123	A	Star Trek 70	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 124	L	Shogun 125	A	Star Trek 71	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 126	L	Shogun 127	A	Star Trek 72	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 128	L	Shogun 129	A	Star Trek 73	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 130	L	Shogun 131	A	Star Trek 74	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 132	L	Shogun 133	A	Star Trek 75	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 134	L	Shogun 135	A	Star Trek 76	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 136	L	Shogun 137	A	Star Trek 77	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 138	L	Shogun 139	A	Star Trek 78	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 140	L	Shogun 141	A	Star Trek 79	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 142	L	Shogun 143	A	Star Trek 80	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 144	L	Shogun 145	A	Star Trek 81	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 146	L	Shogun 147	A	Star Trek 82	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 148	L	Shogun 149	A	Star Trek 83	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 150	L	Shogun 151	A	Star Trek 84	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 152	L	Shogun 153	A	Star Trek 85	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 154	L	Shogun 155	A	Star Trek 86	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 156	L	Shogun 157	A	Star Trek 87	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 158	L	Shogun 159	A	Star Trek 88	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 160	L	Shogun 161	A	Star Trek 89	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 162	L	Shogun 163	A	Star Trek 90	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 164	L	Shogun 165	A	Star Trek 91	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 166	L	Shogun 167	A	Star Trek 92	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 168	L	Shogun 169	A	Star Trek 93	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 170	L	Shogun 171	A	Star Trek 94	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 172	L	Shogun 173	A	Star Trek 95	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 174	L	Shogun 175	A	Star Trek 96	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 176	L	Shogun 177	A	Star Trek 97	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 178	L	Shogun 179	A	Star Trek 98	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 180	L	Shogun 181	A	Star Trek 99	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 182	L	Shogun 183	A	Star Trek 100	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 184	L	Shogun 185	A	Star Trek 101	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 186	L	Shogun 187	A	Star Trek 102	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 188	L	Shogun 189	A	Star Trek 103	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 190	L	Shogun 191	A	Star Trek 104	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 192	L	Shogun 193	A	Star Trek 105	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 194	L	Shogun 195	A	Star Trek 106	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 196	L	Shogun 197	A	Star Trek 107	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 198	L	Shogun 199	A	Star Trek 108	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 200	L	Shogun 201	A	Star Trek 109	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L	Legend of Blackswail	L	Shogun 202	L	Shogun 203	A	Star Trek 110	A
Battle of Anklam 1942	A	Dragon's Winter	L	Gothic 2	L</								

titel verleihen zu lassen oder sich eine neue Frau zu suchen.

Wenn man seine Beute verteilt, ist es natürlich günstig, so wenig Männer wie möglich zu haben. Vorher sollte man auch seine Barke verkaufen, da man meist mit seinem billigsten Schiff, also der seltenen, schnellen Galeere weiterspielen muß.

Wenn man schon heiratet, dann nur eine richtige Schönheit (das hebt den Piratenpunktpegel...).

Wenn man Informationen über seine verschollenen Familienmitglieder bekommt, nicht blind hinterherjagen, sondern bei Gelegenheit einmal nachfragen, da man immer auf die Laune seiner Leute achten muß.

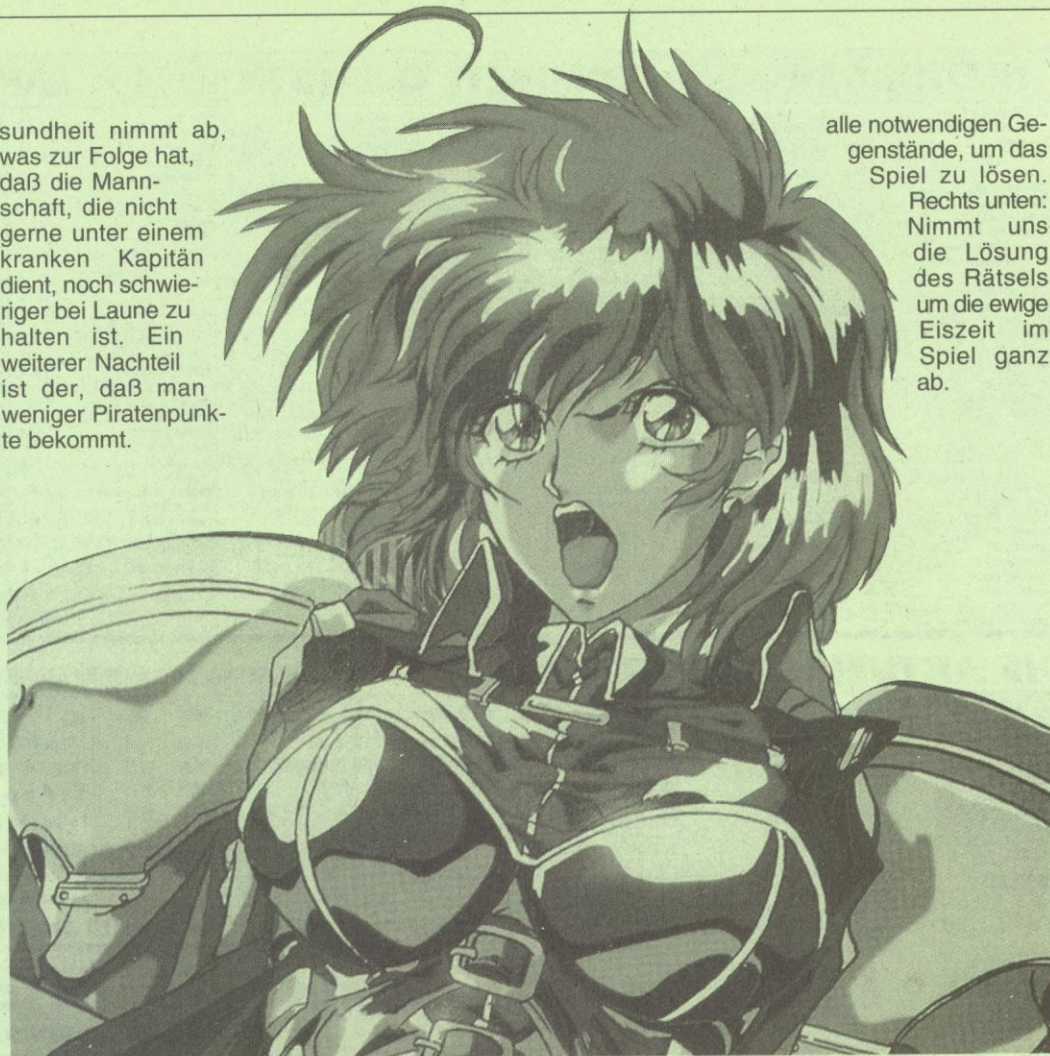
Bevor man versucht, eine Stadt zu betreten, sollte man sich im klaren darüber sein, ob die Einwohner einem freundlich gesinnt sind, da man Schiffe verlieren kann, wenn dies nicht der Fall ist.

Wenn man einen Piraten in feindlichen Gewässern fängt, kann man diesen durchaus nach der Gold- oder Silberflotte fragen. Man muß den Piraten immer an das Land ausliefern, in dessen Gewässern er sich befand (Pirat in englischen Gewässern also bei einem englischen Gouverneur abgeben usw.). Ist man jedoch mit der betreffenden Nation im Streit, kann man dem Piraten auch wichtige Informationen entlocken – er flieht dann irgendwann. Ähnlich verfährt man mit Piratenfängern.

Nun möchte ich noch etwas zum "Jagdgebiet" sagen. Am günstigsten hat es sich erwiesen, an der Küste von Südamerika auf Schiff-Fang zu gehen. Hier gibt es eine Menge Städte, die auch noch recht dicht stehen, so daß man genug Beute finden sollte. Wenn man in den meisten Städten eigene Gouverneure hat (gute Möglichkeit, um an Adelstitel zu kommen!), kann man entweder die Seiten wechseln oder einfach in Richtung Florida segeln. Dabei jedoch auf keinen Fall den direkten Weg nehmen, sondern immer entweder über Mittelamerika oder (noch besser) über die Inseln oberhalb von Trinidad fahren. Dies hat den einfachen Grund, daß in Landnähe mehr Schiffe kreuzen und bei einer langen Fahrt die Mannschaft knurrig wird.

Zu Beginn erwähnte ich bereits, daß das Altern ein Problem bei Piraten ist. Die Ge-

sundheit nimmt ab, was zur Folge hat, daß die Mannschaft, die nicht gerne unter einem kranken Kapitän dient, noch schwieriger bei Laune zu halten ist. Ein weiterer Nachteil ist der, daß man weniger Piratenpunkte bekommt.



alle notwendigen Gegenstände, um das Spiel zu lösen.

Rechts unten: Nimmt uns die Lösung des Rätsels um die ewige Eiszeit im Spiel ganz ab.

Hohe Politik

Jetzt noch einige Anmerkungen zum politischen Geschehen in der Karibik:

Im Jahr 1560 gehören die meisten Städte und damit das nahegelegene Land den Spaniern. Da man nun einmal ein Pirat ist und sich mit ehrlichem Handeln schwertut, muß man kämpfen. Ich kämpfe meist für eine Seite, greife also auch nur die Feinde dieser Seite an. Wer verfeindet und befreundet ist, erfährt man in den Städten oder von anderen Schiffen. Da um 1650 die Holländer nur schwach vertreten sind, bekämpfe ich sie meist nicht (damit fällt vielleicht später ein holländischer Adelstitel für mich ab).

Wenn sich gerade niemand bekriegt, wird die Sache schon schwieriger. Dann kann man eigentlich nur durch abgelieferte Piraten oder Städte, in die man befreundete Gouverneure einsetzt, die Gunst des jeweiligen Königs erringen. Da schnelle Galeeren fast nie von Spaniern benutzt werden, muß man gerade zu Beginn vielleicht auch einmal Freunde angreifen, was jedoch bei einem Schiff nicht ins Gewicht fällt. Wenn die meisten Städte dann den Freunden gehören, und man selbst den höchsten

Adelstitel hat, kann man auch schon einmal die Seiten wechseln, um auch von anderen Nationen geadelt zu werden. Wenn man sich etwas Zeit läßt und nicht nach jeder Heldentat für das eigene Land eine Stadt aufsucht, bekommt man bei späteren Adelstiteln auch eine Menge Land vom König überschrieben, was sich positiv auf die Punkte auswirkt.

Wenn man all diese Regeln beachtet, sollte man nach einigen Jahren Piratenlebens zum Berater des Königs werden.

Transarctica (Amiga)

Mit einem einfachen Trick von Klaus Vill aus Augsburg taut das unterkühlte Wirtschaftsspiel aus Frankreich auf. Im Optionen-Menü CTRL und ALT gedrückt halten und in eine der Bildschirmecken klicken.

Links oben: Ein Superzug mit allen Schikanen steht gleich zu Beginn parat.

Rechts oben: Auch hierfür gibts den Supertrain, nur der Gegner agiert eine ganze Ecke gewitzter.

Links unten: Superzug und

A-Train (Amiga)

Metin Rene und Tell Ayanoglu aus Uetersen haben fast 50 Millionen auf ihrem Spielekonto. Man klickt im Hauptmenü INNENSTÄDTISCHER NEUAUFBAU an, entfernt dort alle seine Züge und verkauft sie. Danach klickt man im Hauptmenü NEUE STADT an und hat dort den Ertrag der verkauften Züge dazubekommen. Man sollte jedoch kurz vor 50 Millionen aufhören zu raffen, da sonst das Spielziel erreicht ist.

Syndicate (MS-DOS)

Wer für sein Leben gerne schwimmt und auch Bullfrogs neuen Geniestreich im Schnelldurchgang knacken will, darf den Trick von Dirk Pissker aus Rehfelden ausprobieren.

Als Firmennamen COOPER TEAM (Leerzeichen nicht vergessen) eingeben und im Kartenauswahlscreen ist jede Mission frei anwählbar, man hat 1 Million Credits und alle Cyborgs sind voll ausgerüstet.

Videospieletips

Mario Allstar Challenge

Tipsgroßmeister Tobias W. Reich aus München hat nach langer Zeit der Entbehrung wieder zugeschlagen. Sein ausführlicher *Mario-Allstar-Player's Guide* sollte selbst Mario-Hassern helfen, die vier Kultspiele zu lösen. Da die gesamte Lösung den Rahmen dieses Tipsteils sprengen würde, folgen die Lösungen zu *Super Mario USA* und *Super Mario Bros. 3* in unserer nächsten Ausgabe.

Super Mario Bros. 1

Das Spiel besteht aus acht Welten, die in je vier Stufen unterteilt sind. Die ersten drei Stufen einer jeden Welt bieten das für die jeweilige Welt spezifische Design; die vierte Stufe besteht jeweils aus einem Schloß, an dessen Ende es stets denselben Gegner zu besiegen gilt, nämlich Koopa, wie er in Japan genannt wird, bzw. Bowser, wie ihn der Rest der Welt nennt. Zusätzlich erschwert sind die Stufen 4-4, 7-4 und 8-4 (Welt 4, 7 und 8,

Stufe 4) dadurch, daß man zunächst den richtigen Weg durch ein Labyrinth finden muß, bevor man zum Endgegner gelangt. Wer noch nicht hinter das Prinzip der Explosionen am Ende einer Stufe gekommen ist, dem sei gesagt, daß man darauf achten sollte, die jeweilige Stufe mit einer Restzeit von ..6 Sekunden zu beenden (z.B. 336).

Noch ein Tip für alle Stufen: Über Löcher, die nur ein Kästchen breit sind, kann Mario einfach schnell rüberlaufen. Alle Stufen, die mit einem * markiert sind, sind zum Lösen des Spieles notwendig.

*Stufe 1-1 bedarf sicherlich keiner weiteren Besprechung, was im folgenden mit k.K. abgekürzt werden wird (k.K. bedeutet kein Kommentar). Das einzige, was zu dieser Stufe zu bemerken wäre, ist das Extraleben, welches nach der vierten Röhre in der Luft schwebt. Man sollte außerdem die Bonushöhle in Röhre 4 nicht nutzen, da man sonst eine Feuerblume verpaßt.

*Stufe 1-2 ist die erste unterirdische Stufe und enthält die erste Warpzone des Spieles, durch die man wahlweise in die Welten 2, 3 oder 4 gelangen

TIP DES MONATS

kann. Um diesen Teleporter zu finden, muß man einfach, anstatt am Ende in die Röhre zu gehen, auf den Steinen am oberen Bildschirmrand weiter nach rechts laufen. Um dort hoch zu gelangen, benutzt man den Lift einen Bildschirm zuvor.

Außerdem ist in dieser Stufe ein 1up Pilz versteckt.

Stufe 1-3 spielt auf Bäumen in Marios Welt. Eigentlich sind alle derart gestalteten Stufen nicht sonderlich schwer, man sollte nur darauf achten, nicht daneben zu springen.

gen, da man sonst schnell alle Leben verliert.

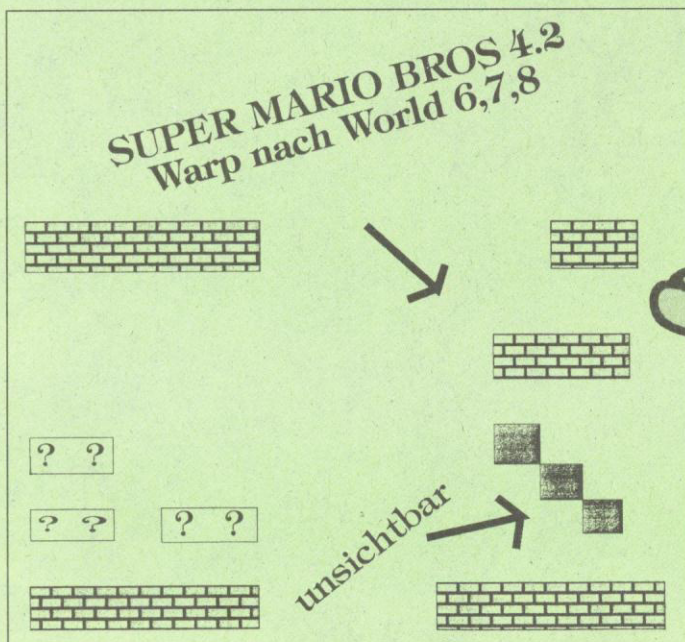
Stufe 1-4 stellt das erste Endschoß dar. Eigentlich unterscheidet es sich kaum von jeder anderen Stufe, man sollte schön langsam spielen und jeden Sprung über die Feuerstalten gut timen. Über Koopa am Ende der Stufe sollte man einfacherweise mit Anlauf springen. Schon ist der gute Junge besiegt, und man wird zum ersten Mal von Toad auf einen anderen Level vertröstet.

Stufe 2-1. In dieser Stufe ist eine Kletterpflanze zu einem Bonushimmel versteckt, durch den man, genauso wie durch jede andere Bonusstufe auch, einen großen Teil der Stufe überspringt. Ansonsten k.K.

Stufe 2-2 ist die erste von zwei Unterwasserstufen und gehört eindeutig zu den schwersten Stufen im Spiel, da sich beispielsweise nie abschätzen läßt, in welche Richtung die Qualle als nächstes schwimmt. Außerdem sollte man beachten, daß Mario weder Fische noch Quallen von irgendeiner Seite berühren darf. Die Fahnenstange am Ende der Stufe befindet sich natürlich wieder über Wasser.

Stufe 2-3.

SUPER MARIO BROS 4.2
Warp nach World 6,7,8



Hier tauchen zum ersten Mal die berühmten fliegenden Fische auf. Es empfiehlt sich, in dieser Stufe einen Zahn zuzulegen und zu versuchen, so schnell wie möglich zu sein, da einen dann nämlich die Fische



nicht mehr erreichen können.

Stufe 2-4. Ein Schloß unterscheidet sich eben kaum vom anderen, deshalb: k.K.

Stufe 3-1. Gegen Mitte der Stufe findet man in einem normalen Stein wieder einmal einen Himmel. Außerdem tauchen in dieser Stufe zum ersten Mal die Hammer Bros auf. Sie gehören zu den schwersten Gegnern überhaupt, und man sollte sich nicht mit ihnen anlegen, d.h. man sollte einfach mit Anlauf in hohem Bogen drüberspringen und hoffen, daß man in keinem Hammer landet.

Stufe 3-2. Wirklich kein Problem und keine Secrets, daher: k.K.

Stufe 3-3 ist wieder eine dieser superleichten Baumstufen, deshalb gilt auch hier, daß man nicht zu hektisch, sprich schnell, spielen und möglichst den Abgrund meiden sollte.

Stufe 3-4 Ein Schloß wie jedes andere, nur: Beim Überspringen des Endgegners sollte man darauf achten, daß sich Mario nicht an der Decke seinen Kopf anschlägt, da man sich sonst in Koopa bzw. Bowser wiederfindet.

*Stufe 4-1. Hier muß man sehr stark auf die Stachis achtgeben, die einem ständig vor die Beine geschmissen werden. Wer ein gutes Sprungtiming hat, sollte den Übeltäter einfach von seiner Wolke hauen. Wer keinen Warp benutzt oder das Spiel in dieser Stufe gestartet hat, kann über einem Viererblock-Fragezeichen ein Extraleben ergattern.

*Stufe 4-2. In dieser Stufe gibt es sowohl einen Warp zu Welt 5 als auch einen Warp zu den Welten 6, 7 und 8. Die erstgenannte Warpzone befindet sich an derselben Stelle wie in Stufe 1-2, nur sollte man

schon

zu Beginn der Stufe nach oben auf die Decke gehen. Um die Warp zu Welt 6, 7 und 8 zu entdecken, sollte man einen Blick auf Abb. 4-2 werfen, wo die Stelle exakt eingezeichnet ist.

Stufe 4-3. Jetzt haben die Bäume zwar auch noch bössartige Tupfen, aber schwerer ist die Stufe deshalb noch lange nicht. Selbes Prinzip wie bei 1-3 und 3-3.

Stufe 4-4 ist das erste von drei "Labyrinthen", allerdings ist es leichter als sonst andere Stufen. Man muß einfach zuerst oben und dann unten entlanggehen, um zum Obermütz der Stufe zu gelangen.

Stufe 5-1. Hier tauchen zum ersten Mal Kanonen auf. Es ist nur wichtig darauf zu achten, daß man nicht von unten in irgendeine rumfliegenden Kanonenkugeln springt. Die Stufe ist zwar nicht allzu leicht, wird aber durch die Abkürzung in der frei schwebenden Röhre erheblich vereinfacht.

Stufe 5-2. Eine Stufe wie man sie bereits kennt, nur leisten einem einige der Hammer Bros. Gesellschaft bei der sonst recht öden Stufe.

Stufe 5-3 ist genauso aufgebaut wie Stufe 1-3, nur daß die Stufe mit einigen Kanonenkugeln angereichert worden ist, und man somit etwas vorsichtiger sein sollte, um die Stufe heil zu überstehen.

Stufe 5-4 bietet das übliche, nur daß die Feuersalven jetzt etwa doppelt so lang sind wie in den Schlössern bisher.

Stufe 6-1 ist eine dieser ekelhaften Stufen, in denen hauenweise Stachis vom Himmel

fallen. Folgende Methode hat sich bewährt: Immer auf der Turbotaste bleiben, Augen bis auf einen kleinen Spalt schließen und wie von der Tarantel gestochen laufen.

Stufe 6-2 besteht eigentlich nur aus massenweise Röhren, in denen selbstverständlich auch einige Bonushöhlen ihren Platz gefunden haben, die man natürlich nutzen sollte. Außerdem sollte man darauf achten, daß man beim Sprung von Röhre zu Röhre nicht genau in einer herauskommenden Blume landet, da dies weniger angenehm ist.

Stufe 6-3 ist wieder eine dieser Baumstufen, in der es vor Kanonenkugeln nur so "huselt". Kurz vor Ende schweben außerdem vier Plattformen in der Luft, die, sobald Mario mit seinem Gewicht draufspringt, in die Tiefe schnellen. Also: Vorsicht !!

Stufe 6-4 ist an sich gar nicht zu schwer. Beim Endgegner werden allerdings viele eine böse Überraschung erleben, da Koopa jetzt nämlich auch noch mit Hämmern um sich wirft, ganz zum Leidwesen Marios, der unter Koopa durch muß, wenn er gerade springt. Wer versucht, oben durch die Hämmer zu springen, muß ent-

weder dämlich oder genial wie ich sein, da dies glatter Selbstmord ist, wenn man kein 100% perfektes Sprungtiming hat.

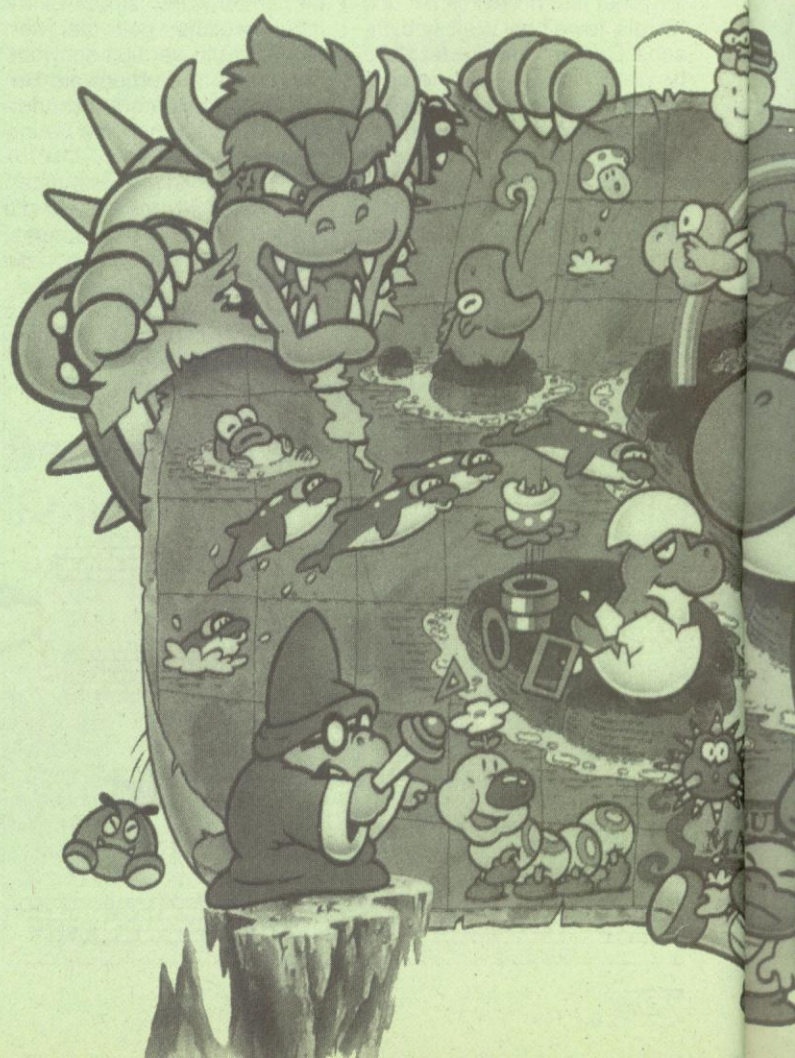
Stufe 7-1 ist eine der schwersten Stufen überhaupt, da sich in ihr sowohl eine Menge Kanonen als auch die Hammer Bros befinden. Ansonsten: k.K.

Stufe 7-2 ist genauso aufgebaut wie Stufe 2-2, nur daß die Quallen anscheinend Junge bekommen und ihre Anzahl verdreifacht haben, wodurch die Stufe ganz schön an Schwierigkeit zulegt.

Stufe 7-3 entspricht Stufe 2-3, nur daß man es sich abschminken kann, einfach so durchzulaufen, da man auf diese Weise schnell in der nächsten Schildkröte landet! Also lautet die Devise für diese Stufe: Langsam, ruhig und konzentriert spielen.

Stufe 7-4 ist das zweite Labyrinth im Trio. Die Kombination für den ersten Teil lautet unten, Mitte, oben und für den zweiten Teil oben, Mitte, oben. Ist man durch, sollte man einfach loslaufen, da Koopa genau in dem Moment springt, wenn Mario angelaufen kommt (Hoffentlich !!).

*Stufe 8-1 ist noch recht simpel im Gegensatz zu denen,



die noch kommen, man sollte aber auf die Röhren am Ende achten, da sich zwischen ihnen tödliche Löcher befinden, in die vor allem gute bzw. hektische Spieler gerne hineinfallen.

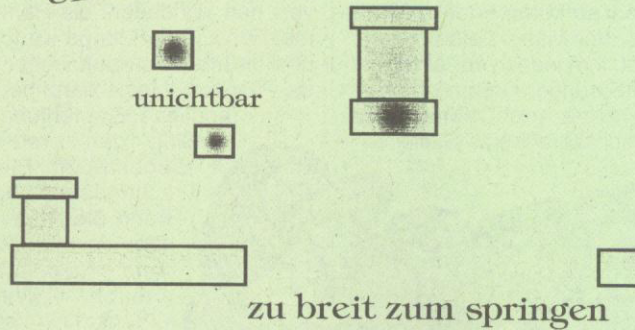
*Stufe 8-2 ist zwar schon relativ schwer, aber eben auch nur eine Stufe wie jede andere auch. Irgendwann kommt man zu einer Stelle, an der hinter einer Röhre erst zwei kleine Löcher und dann ein gigantisches Loch sind. Hier muß man von der Röhre aus springen, da man sonst nicht genug Anlauf hat.

*Stufe 8-3: Kanonen und Hammerwerfer. Am besten so schnell wie möglich durch, und die bösen Hammer Bros. in hohem Bogen überspringen. Vorsicht: Die Endtreppe weist gefährliche Löcher auf.

*Stufe 8-4. Endspurt! Um zum Obermörtel zu kommen, muß man stets in bestimmte Röhren eintauchen, nämlich erst in die erste Röhre nach der Lava, dann in die frei schwebende Röhre und zuletzt wieder in die erste nach der Lava. Jetzt nur noch unter Koopa durch, und man erfährt, daß man die Prinzessin zu allem Überfluß jetzt nochmals auf einem schwereren Schwierigkeitsgrad retten darf.

Super Mario 2 jap. 2.2

Unsichtbare Steine benutzen !!



Super Mario Bros. 2 Japan

Da das Spiel ja die direkte Fortsetzung zu Super Mario Bros darstellt, ist es nicht weiter verwunderlich, daß es sich in seinem Aufbau kaum vom ersten Teil unterscheidet. Das Spiel ist diesmal in 12 Welten mit je vier Stufen unterteilt. SMB2 ist vom Schwierigkeitsgrad her in etwa dort angesiedelt, wo Mario 1 aufgehört hat, d.h., daß sich wirklich nur sehr gute Spieler an dieses Spiel wagen sollten. Der Rest der Spielerschaft sollte lieber mit

Mario 2 USA vorliebnehmen. Ein * kennzeichnet wiederum die Level, die zum Schaffen des Spieles notwendig sind.

*Level 1-1 sollte man dazu nutzen, sich an die neuen Gemeinheiten SMBs2 zu gewöhnen, so z.B. daß die meisten Extras versteckt sind, d.h. die meisten Pilze und Blumen befinden sich nicht wie gewohnt in Fragezeichen, sondern in ganz normalen Steinblöcken. Weiter dürfte dem Spieler eine weitere Pilzart auffallen, die allerdings tödlich wirkt. Ein weiteres Handicap stellen Röhren dar, die am unteren Ende geöffnet sind, da die darin wohnhaften Pflanzen nicht anhalten, wenn Mario danebensteht, sondern knallhart über Mario auftauchen. Ansonsten stellt dieser Level im Gegensatz zu den übrigen keine Besonderheit da.

*Level 1-2 ist der erste unterirdische Level in diesem Spiel und enthält außerdem die erste Warpzone (zu World 2, Level 1). Um zu ihr zu gelangen, muß man einfach wieder auf den Steinen am oberen Bildschirmrand laufen. Achtung: Vor der Warp steht gemeinerweise noch eine Röhre mit einer bissigen Pflanze. Außerdem gibt es in diesem Level bereits schwebende Plattformen, die in die Tiefe stürzen, wenn man drauf springt. Im weiteren sollte man nicht allzu hektisch spielen (genau wie in jedem anderen Level auch), da man sonst leicht in einem Loch landen kann; vor allem in den Abgründen zwischen den Röhren gegen Ende des Levels.

Level 1-3 ist genau wie der Level 1.3 in SMB einer dieser "fiesen" Baumlevel. In diesem Spiel allerdings noch durch fliegende Quallen und jede Menge "Waagen", die man ihrer Höhe am besten gar nicht vorstellen sollte (da man sonst

leicht die entstehende Höhe nicht mehr springen überspringen kann) erschwert werden.

Level 1-4 ist das erste Schloß, an dessen Ende wieder Toad auf den Spieler wartet, um ihm mitzuteilen, daß sich die Prinzessin in einem anderen Schloß befindet. Sonst gibt es zu diesem Schloß und zum Endgegner nichts zu sagen, da alles genau wie im ersten Teil abläuft.

*Level 2-1. Hier findet man zum ersten Mal Sprungbretter, die Mario so in die Höhe schießen, daß er gleich oben bleibt, und das eine ganze Weile. Man kann auf diese Weise zwar einen großen Teil des Levels überspringen, man sollte allerdings darauf achten, daß, wenn man vom zweiten Sprung runterkommt, Mario genau in einem Koopa Trooper landet, und das genau auf der Endtreppe.

*Level 2-2 ist ein Level wie jeder andere. Der ungeübte Spieler könnte allerdings auf eine Stelle stoßen, an welcher er nicht weiterkommt. Hierzu sollte man einen Blick auf die Abb. 2.2 werfen.

*Level 2-3. In dieser Stufe findet man alte Bekannte, nämlich die lästigen fliegenden Fische, die dem Spieler schnell zum Tod verhelfen können. Man sollte nicht zu schnell spielen, da man sonst schnell in einer schwebenden Schildkröte landen könnte.

*Level 2-4. Gleich zu Beginn dieses Schlosses findet man eine Stelle, an der man sich hinunterfallen lassen und dann kurz vor der Lava nach rechts drücken muß. An dieser Stelle muß man unbedingt klein sein. Des weiteren gibt es in diesem Level erstmals Stellen, die nur mit einem sog. Doppelsprung zu meistern sind, d.h. man muß mit Anlauf auf einen ganz bestimmten Punkt springen und von dort dann sofort weiterspringen. Man wird merken, daß man auf diese Weise bedeutend weiter springen kann als aus dem Stand oder mit einfachem Anlauf.

*Level 3-1 ist wieder ein Level im bekannten Mario Standard-Layout, der jedoch mit einer kleinen Gemeinheit der Programmierer aufwartet: Kurz vor der Endtreppe findet man eine Sprungschance, mit der es möglich ist, die Fahnenstange zu überspringen, um zu einer Warp zu gelangen, jedoch zurück zu Level 1-1. Vorsicht also.

*Level 3-2 ist der erste Unterwasserlevel von SMB 2. Er ist allerdings nicht sonderlich



leicht, da hier erstens eine Menge Quallen ihr Unwesen treiben, zweitens die grünen Fische einen merkwürdigen Schwimmstil entwickeln (Slalom) und drittens die Strudel einiges an Zugkraft zugelegt haben, so daß man nun ganz schön triggern muß, um dem Tod noch zu entgehen.

*Level 3-3 ist ein weiterer Baumlevel, zu dem es nichts weiteres zu sagen gibt, als daß es in diesem Level eine Menge abstürzende Plattformen gibt, die es zu überleben gilt.

*Level 3-4 stellt das erste Labyrinth in diesem Spiel dar. Was das Lösen um einiges erleichtert, ist, daß jedesmal, wenn man den richtigen Weg geht, ein Glöckchen erklingt. Wer den richtigen Weg trotzdem nicht findet: Zuerst muß man immer am Boden, d.h. auf der untersten Ebene laufen, bis man in den zweiten Teil des Levels kommt, wo man dann immer auf der obersten Plattform laufen muß, bis man zu Koopa gelangt.

*Level 4-1 bietet nichts Neues. Wie immer, sollte man nicht zu hektisch spielen, da man sich ansonsten schnell in der nächsten Schildkröte wiederfindet, was keineswegs gut tut.

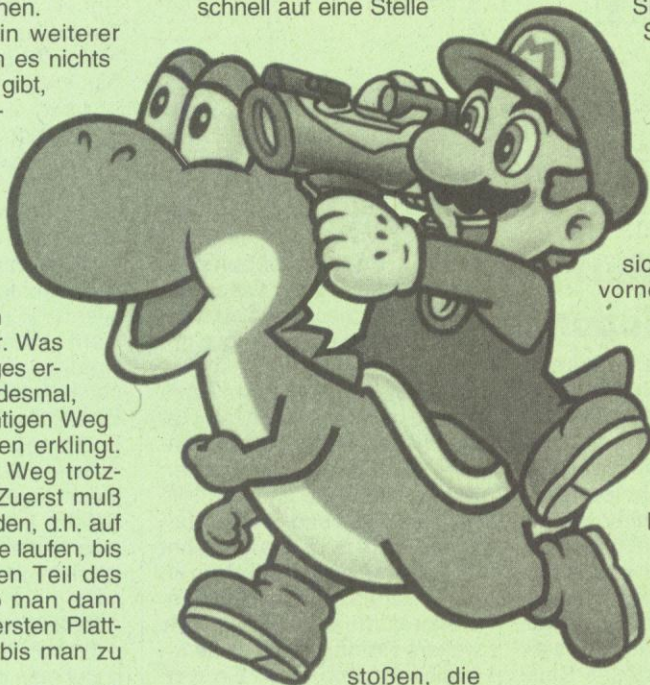
*Level 4-2 ist der erste Level, in dem Kanonen und auch gleich Stachis auftauchen, die einem das Leben schwer machen wollen. Man sollte sich jedoch trotzdem nicht verrückt machen lassen und ganz cool zwischen den Kanonenkugeln und den Stachis durchflutschen.

*Level 4-3 ist wieder einmal eines dieser verruchten Baumlevels, die ja ohnehin nie allzu einfach sind. In dieser Stufe gibt es allerdings dermaßen breite Abgründe, daß man sich schon anstrengen muß, auch mit Anlauf nicht hineinzufallen.

*Level 4-4 ist zwar kein Labyrinth, dafür aber besonders schwer. Zunächst gibt es hier große Feuersalven, die nur mit gutem Timing zu überwinden sind. Weiter findet man hier Plattformen, die komplett in die Lava eintauchen, wobei es besser wäre, wenn Mario in diesem Moment nicht darauf stünde. Zusätzlich zu all diesen Boshaftigkeiten trifft man weitere alte Bekannte aus SMB, nämlich auf die hinterhältigen Hammer Bros., die man hier in diesem Level am besten im

hohen Bogen überspringen sollte.

*Level 5-1. In dieser Stufe stößt man zum ersten Mal auf einen aufkommenden Windstoß, der Mario stets vorwärts treibt, ihm jedoch vor allem bei den Sprüngen ordentlich unter die Arme greift. Man wird schnell auf eine Stelle



stoßen, die nur mit Hilfe dieses Windes zu meistern ist, und auch dann nur mit gutem Sprungtiming. Weiter sollte man auf die vielen Röhren achten, die von oben nach unten ragen, und aus denen ja bekanntlich Pflanzen ohne Vorwarnung auftauchen.

*Level 5-2 ist ein gewöhnlicher unterirdischer Level und wartet mit einem Warp nach Welt 7 auf, den man auf jeden Fall nutzen sollte. Um zu ihm zu kommen, folgt man dem altbekannten Prinzip, nämlich immer auf den Steinen am oberen Bildschirmrand laufen.

Level 5-3 weist eine ganz neue Raffinesse in SMB2 auf, nämlich eine Art Labyrinth in der Oberwelt. Beim ersten Spielen des Levels wird man feststellen, daß sich der Level immer wiederholt. Des Rätsels Lösung: Mario muß in die in der Luft schwebenden Röhre eintauchen, um in dem Level fortzufahren. Im weiteren Verlauf des Levels muß man eigentlich nur noch auf die Reihe mit fallenden Plattformen achten, die Mario vorzeitig den Garaus machen könnten.

Level 5-4 ist ein relativ schweres Schloß, daß aber im Grunde kein Labyrinth darstellt. Es empfiehlt sich, ganz oben zu gehen, da man auf diese Art und Weise eine Großteil der

Monster und Gefahren überspringen kann.

Level 6-1 stellt die Profi-Ausgabe des Standard-Mario-Levels dar: Windböen, die Hammer Bros., jede Menge Kanonen und plötzlich auftauchende Pflanzen. Meine ganz persönliche Empfehlung:

Sich den ersten Super Mario Pilz schnappen und dann die Augen fast schließen und einfach durch. Wer denkt, er schafft es, kann auch versuchen, sich langsam nach vorne durchkämpfen (derjenige sollte besonders auf die Hammer Bros. achten!).

Level 6-2 ist ein Unterwasserlevel, der auf den ersten Blick einen sehr schweren Eindruck macht, allerdings gar nicht so schwer ist, wenn man sich immer am Grund hält. Man sollte jedoch besonderes Augenmerk auf die Strudel richten, die eine ganz schöne Power aufweisen.

Level 6-3. Hier wollen einem wieder einmal fliegende Fische die Hölle noch heißer machen als sie ohnehin schon ist. Was diesen Level weiter erschwert, ist, daß Mario gezwungen ist, fliegende Schildkröten als Sprungbretter zu benutzen, um einige der Abgründe zu überwinden, wobei gutes Sprungtiming gefordert ist, um genau die Schildkröte zu treffen.

Level 6-4 stellt erneut ein Labyrinth da, das man folgendermaßen löst: Bei der langen Feuersalve geht man zunächst unten, beim Hammer Bruder zunächst in der Mitte und dann bei nächster Gelegenheit oben, bis man zu einer Reihe von Röhren kommt. Man sollte beachten, daß man, wenn man von irgend etwas getroffen wird, den jeweiligen Teil nochmals spielen muß. Bei den Röhren geht man dann zuerst unten und nach den Röhren zweimal oben, bis man bei Koopa landet, der jetzt zu allem Überfluß auch noch mit Hämmern wie wild um sich wirft.

*Level 7-1 weist keine Besonderheiten auf und ist auch nicht allzu schwer. Das einzige was es evtl. zu sagen gäbe, ist,

daß man gegen Ende des Levels in eine Röhre hineinmuß, um den Level zu beenden.

*Level 7-2 läuft zunächst nach demselben Prinzip wie Level 5-3 ab, d.h. man muß die frei schwebende Röhre erreichen, um in dem Level fortzufahren. Der zweite Teil des Levels ist dafür um einiges schwerer, da einen Stachis nerven und man sowohl über fallende Plattformen muß, als auch einige dämliche Schildkröten als Brücke über einen Abgrund benutzen muß.

*Level 7-3. In diesem Level, in dem der Wind weht, gilt es von einem Sprungbrett direkt auf dem nächsten zu landen. An dieser Stelle ist Übung eigentlich alles, was zählt. Am Ende des Levels sollte man vorsichtiger werden, da vor der letzten Plattform der Wind plötzlich aufhört und man dann gerne im Abgrund landet.

*Level 7-4 ist wie nicht anders zu erwarten ein Schloß, das zwar nicht sonderlich schwer ist, in dem einem jedoch etwas sehr Dummes passieren kann: Schafft man es, bei den Aufzügen die Steine am oberen Bildschirmrand zu erreichen und läuft dort oben weiter in der Hoffnung auf einen Warp, wird man eine böse Überraschung erleben, nämlich eine Sackgasse. Der einzige Ausweg ist hier ein Reset.

*Level 8-1 stellt den schwersten Standard-Mario-Level im ganzen Spiel dar: unzählige Hammer Bros., Kanonen, plötzlich auftauchende Windböen und gemeine Abgründe, die nur überwunden werden können, benutzt man einige Schildkröten als Brücken bzw. Sprungbretter.

*Level 8-2 geht immer weiter, bis man eine verborgene Kletterpflanze findet, die sich genau in einem einzelnen Stein über einer einzelnen Schildkröte befindet, d.h. man muß auf die Schildkröte springen und sich von dieser gegen den Stein federn lassen.

*Level 8-3 spielt im Himmel über Marios Kopf. In dieser Stufe kann eigentlich gar nichts passieren, vorausgesetzt, man springt stets so weit es geht und mit einer guten Portion Anlauf, da man sonst schnell im nächsten Loch landet.

*Level 8-4 ist das erste Schloß, in welchem man die Prinzessin befreien muß. Zunächst gilt es, in die Röhre zu gelangen, die sich genau unter einer Plattform befindet. Um dann weiterzukommen, sollte man einfach immer unten

gehen, bis man zu einem Koopa-Doppelgänger kommt, den man in hohem Bogen überspringt. Danach kommt ein echter Obermotz, nach dem einen die Prinzessin bereits erwartet. Die nun folgenden Welten sind nicht etwa wie bei SMB einfach dieselben wie in der ersten Quest, sondern teilweise komplett neue Level:

*Level A-1 ist wieder ein Standardlevel, jedoch mit jeder Menge Hammer Bros.. Man sollte auf jeden Fall die Röhre bei dem zweiten Paar Hammer Brüder benutzen. Besonders vorsichtig sollte man bei der Endtreppe sein, da hier sehr gutes Sprungtiming gefordert ist, um nicht im Abgrund zu landen.

*Level A-2 ist ein unterirdischer Level mit Hammer Bruder, Kanonen und einer Warp zu Welt B-1. Um den Warp zu erreichen, muß man wiederum einfach immer oben gehen. Ansonsten ein eher einfacher Level.

Level A-3 wartet mit fliegenden Fischen auf. Außerdem herrscht in diesem Level ein starker Wind, der irgendwann urplötzlich aufhört und den unvorsichtigen Spieler damit dazu bringt, Mario genau in einem Loch zu positionieren. Die Fahnenstange am Ende des Levels läßt sich überspringen und führt Mario somit zu einer Warpzone zu Welt C.

Level A-4: Kanonen im Schloß und ein sehr gutes Sprungtiming erschweren Mario in diesem Level das Überleben. Außerdem dürfte es durchaus ein Problem darstellen, heil an Koopa vorbeizukommen, da dieser in dem engen Gang wie wahnsinnig mit Hämmern wirft.

Level B-1 stellt keine Besonderheit dar und ist gleichzeitig der einfachste Level im zweiten Teil von Mario 2.

Level B-2 ist ein Unterwasser-Level, in dem zusätzlich zu all den Quallen und Fischen auch noch jede Menge Schildkröten ihr Unwesen treiben. Der Spieler sollte außerdem auf die gigantische Feuersalve gegen Ende dieses Schwimmspektakels achten.

Level B-3 ist der fieseste Baumlevel, der je in einem Spiel gesichtet worden ist. Nicht nur, daß viele hilflose Schildkröten als Sprungbretter benutzt werden müssen, nein, auch viele lose Plattformen und Waagen warten nur darauf, mit Mario in die Tiefe zu stürzen.

Level B-4 ist ein recht simples Schloß, das zeitweise den Eindruck eines Labyrinthes macht, jedoch in Wirklichkeit keines ist; es ist bloß ein klei-

nes Stück, das sich vier/fünfmal wiederholt. Unter dem Endgegner Koopa kann man diesmal einfach durchlaufen, wenn er gerade hochspringt.

*Level C-1. Es ist Winter in Mario Land. Man sollte einfach darauf achten, nicht in jede Blume hineinzulaufen, die gerade aus einer Röhre auftaucht. Den einsamen Hammer Bruder überspringt man einfach in hohem Bogen. Ansonsten sollte der Level wirklich kein Hindernis darstellen.

*Level C-2 ist eine Mischung aus einem Baumlevel mit Kanonen und einer Heimsuchung durch lästige fliegende Fische. Vorsicht: Bei einer Stelle muß man ein Eckchen warten, um eine ganz bestimmte Schildkröte, die als Sprungbrett benötigt wird, zu erwischen.

*Level C-3. In diesem Level gilt es, von einem Sprungbrett bei starkem Wind genau auf die nächste zu springen. Bei gutem Anlauf auf die erste Schanze läßt sich die zweite gestrost überspringen, nur auf der dritten Schanze sollte man nach Möglichkeit wieder landen. Weitere Vorsicht ist beim Ende des Levels geboten, wo sehr gutes Sprungtiming gefordert ist, um nicht im Abgrund zu landen.

*Level C-4 ist das schwerste Schloß im ganzen Spiel. Im späteren Verlauf des Levels wird man auf eine sich gegen den Uhrzeigersinn drehende Feuersalve treffen, die es in einem Atemzug zu durchlaufen gilt. Man muß hier früh in die Mulde hineinlaufen und dann in einem möglichst kleinen Winkel sofort weiterspringen. Hat man dann auch noch den Endgeg-

ner geschafft, ist der Weg in die letzte Welt D geebnet.

*Level D-1. Gleich zu Beginn des Levels erwarten einen zwei gemeine Hammerwerfer, die es zu erledigen gilt. Ist man Super Mario begibt man sich nun nach oben, von wo aus man den folgenden Abgrund locker überspringen kann. Ist man klein, hat man das Pech, die grüne fliegende Schildkröte als Sprungbrett über das Loch benutzen zu müssen. Weiter ist in diesem Level ein Extraleben versteckt, das man praktisch automatisch findet. Noch ein weiteres Paar Hammerwerfer, und auch dieser Level gehört der Vergangenheit an.

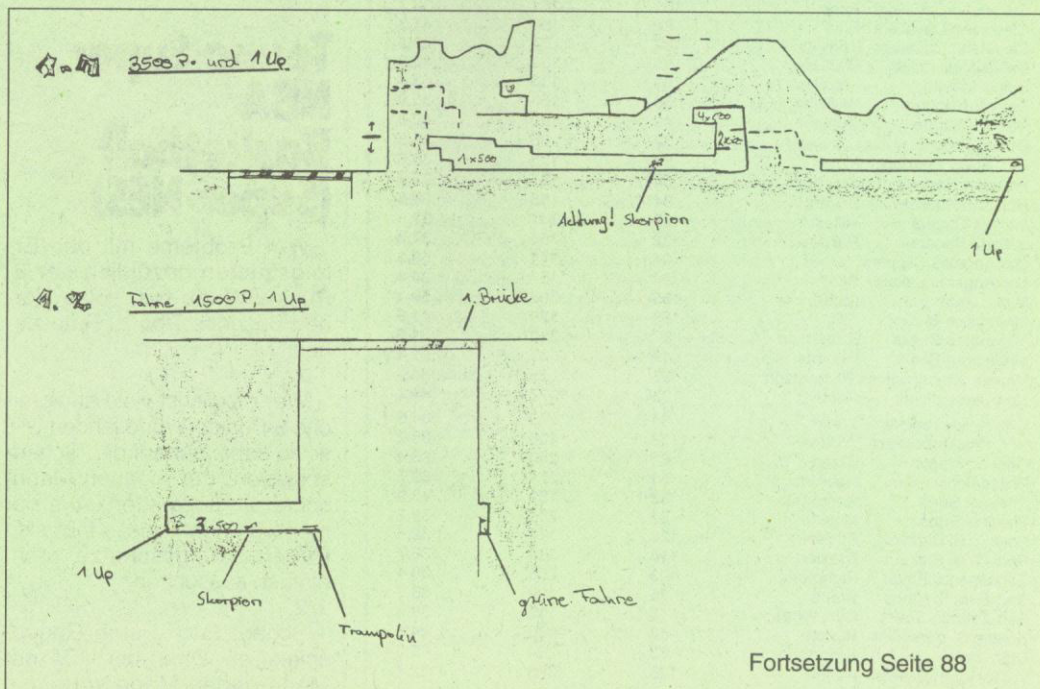
*Level D-2 ist ein äußerst leichter Level, vorausgesetzt man bleibt niemals stehen und ist klein. Dann kann man nämlich einfach laufen: Die Pflanzen versinken genau bevor Mario kommt, und an den Sprüngen, die man ab und an tätigen muß, wird auch kein Mariospeler untergehen.

*Level D-3 ist der vorletzte Level des Spiels und spielt, wie in Mario 1, vor der Schloßmauer von Koopas Castle. Jede Menge Hammer Bros. und Kanonen erschweren dem Spieler in dieser Stufe das Überleben. Spielt man jedoch recht zügig und macht hohe und weite Sprünge, so können einem eigentlich weder die Kanonen, noch die Hammer Bros. etwas antun. Bei der Endtreppe, die aus Kanonen besteht, sollte man sich konzentrieren und auf keinen Fall die Turbotaste halten, da man sonst noch kurz vor der Fahnenstange sein Leben lassen muß.

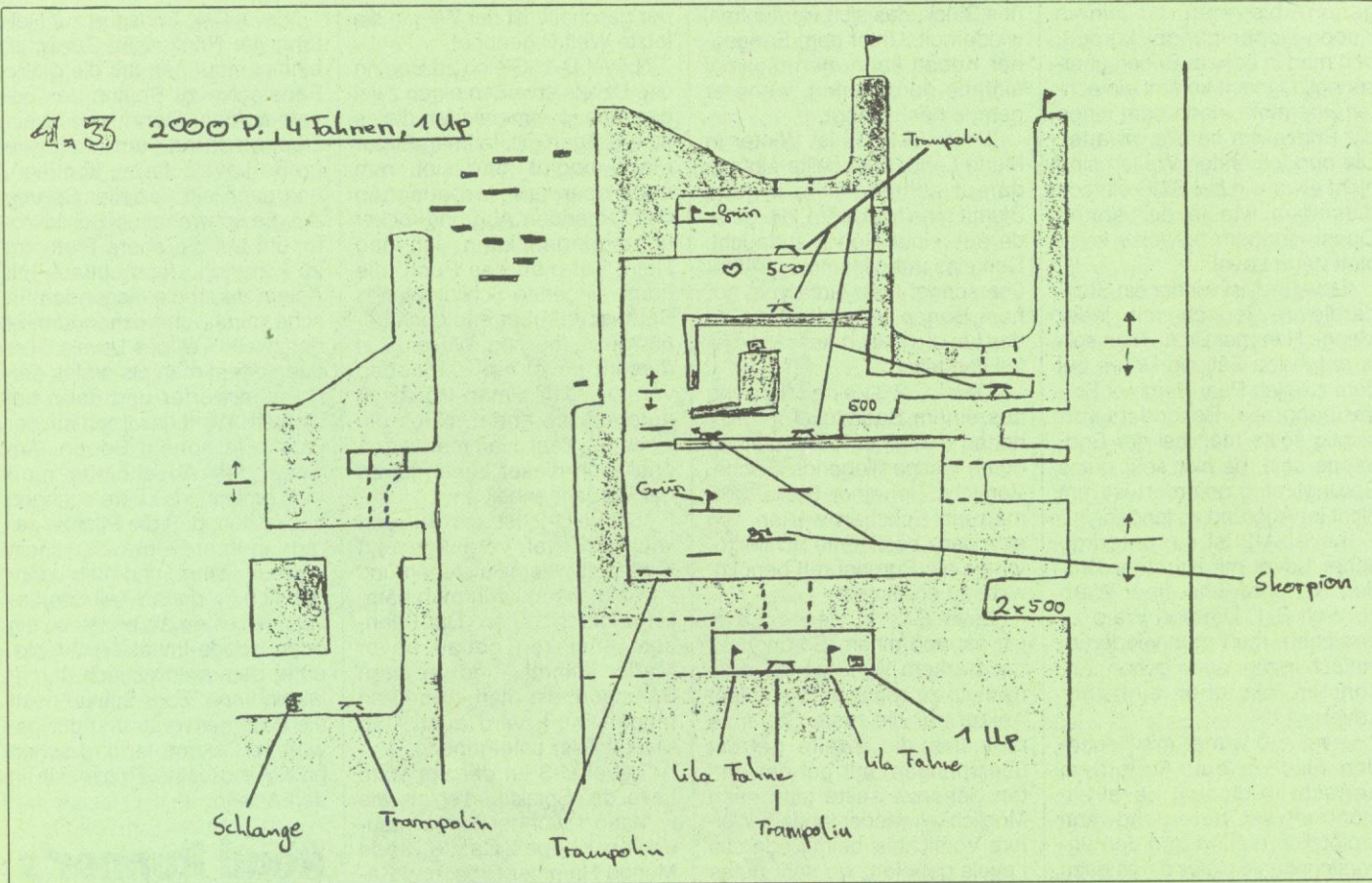
*Level D-4. Endspurt zur Rettung der Prinzessin: Zunächst einmal muß man auf die große Feuersalve zu Beginn des Levels achten. Dann kommt ein Doppelsprung, um über die große Lavalache zu kommen, und dann ein gezielter Sprung auf die schwebende Schildkröte, um auf die obere Plattform zu kommen. Jetzt einfach mit Anlauf durch die fliegenden Fische durch, und schon kommt der zweite Teil des Levels. Hier überspringt man als erstes den Hammerwerfer und dann bei starkem Wind das Loch mit der Qualle in hohem Bogen. Am Ende des Abschnittes muß man einfach ins Leere springen und hoffen, daß die Pflanze gerade in ihrer Röhre ist. Hinein in diese Röhre, und man befindet sich im dritten Teil des Levels, wo einen als erstes so ein ödes Koopa-Imitat erschreckt, unter dem man einfach durchlaufen kann. Zum Schluß noch ein Hammerwerfer und der gewohnte Obermotz, und schon hält Mario seine Prinzessin in den Armen.

Road Runner's Death Valley Rally (Super NES)

Das Super-Nintendo-Abenteuer um den Warner-Bros-Star Road Runner gehört ohne Zweifel zu den schwierigsten Geschicklichkeitsspielen für Nintendos 16-Bitter. Um Euch die flinke Flitzerei etwas zu erleichtern, zeichnete Roman

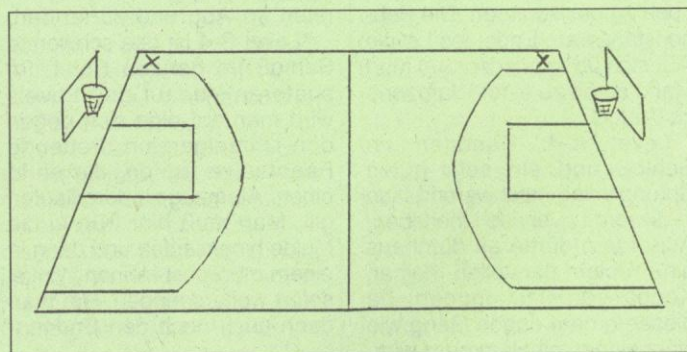


Fortsetzung Seite 88



Hrycyk aus Hamburg die Eingänge zu allen Bonushöhlen der ersten drei Levels. Von Mirko Szozygiel aus Freiburg stammt hingegen ein netter Cheat. Haltet im Titelbild ein-

fach Links, Select, R, Y, und Start gedrückt und wartet auf die Erfolgsmeldung "Zippitsy Splat". Nun bestätigt Ihr mit X und startet anstatt mit mageren 2, mit stattlichen 75 Leben.



Tecmo Super NBA Basketball (Super NES)

Wer Probleme mit den Erfolgsquoten bezüglich der 3-Punkte-Würfe hat, sollte Norbert Besgens Tips zu Rate ziehen.

1.

Wer möglichst viele erfolgreiche 3-Punkte-Würfe landen will, sollte dabei nur auf die "Scharfschützen" der eigenen Mannschaft zurückgreifen. Aus der mitgelieferten Tabelle läßt sich Euer Lieblingsschütze recht einfach aussuchen.

2.

Schaut Euch Euren Gegenspieler an. Da in der NBA nur Mann gegen Mann verteidigt

werden darf (Zonenverteidigung ist verboten), bilden sich "Spielerpaare". Sollte Euer Distanzwerfer gegen einen großen sprung- und blockstarken Verteidiger antreten (siehe Statistik), versucht Ihr am besten, ihn mittels der "Substitution"-Funktion gegen einen schwächeren Spieler auszutauschen. Der Werfer muß nun an die gleiche Stelle gebracht werden, wie der gewünschte Gegenspieler. Je schlechter dieser ist, je höher ist die Trefferquote.

3.

Bringt Euren Bildschirm-schützen immer auf den "Hot Spot". Wenn Ihr Euren NBA-Spieler auf den in der Skizze eingezeichneten Punkt (X) bringt und mit optimalem Timing werft (bei größter Sprunghöhe loslassen), könnt Ihr Eure 3-Punkte-Erfolge auf über 70 Prozent steigern.

Team	Scharfschütze	3 Pkt.-Erfolge	3 Pkt.-Versuche	%
Atlanta Hawks	Graham	55	141	39,0
Boston Celtics	Bird	52	128	40,6
Charlotte Hornets	Curry	74	183	40,4
Chicago Bulls	Jordan	27	100	27,0
Chicago Bulls	Armstrong	35	87	40,2
Cleveland Cavaliers	Price	101	261	38,7
Cleveland Cavaliers	Ehlo	69	167	41,3
Cleveland Cavaliers	Kerr	32	74	43,2
Dallas Mavericks	Blackman	65	169	38,5
Dallas Mavericks	Iuzzolino	59	136	43,4
Denver Nuggets	Williams	56	156	35,9
Detroit Pistons	Dumars	49	120	40,8
Detroit Pistons	Laimbeer	32	85	37,6
Gld. State Warriors	Mullin	64	175	36,6
Houston Rockets	Smith	54	137	39,4
Houston Rockets	Bullard	64	166	38,6
Indiana Pacers	Miller	129	341	37,8
Indiana Pacers	Person	132	354	37,3
Los Angeles Clippers	Harper	64	211	30,3
Los Angeles Lakers	Scott	54	157	34,4
Miami Heat	Rice	155	396	39,1
Milwaukee Bucks	Ellis	138	329	41,9
Milwaukee Bucks	Robertson	67	210	31,9
Milwaukee Bucks	Roberts	19	37	51,4
Minnes. Timberwolves	Richardson	53	155	34,2
New Jersey Nets	Petrovic	123	277	44,4
N.Y. Knickerbockers	Starks	94	270	34,8
N.Y. Knickerbockers	Wilkins	38	108	35,2
Orlando Magic	Skiles	91	250	36,4
Philadelphia 76ers	Hawkins	91	229	39,7
Phoenix Suns	Hornacek	83	189	43,9
Phoenix Suns	Majerle	87	228	38,2
Portl. Trail Blazers	Porter	128	324	39,5
Portl. Trail Blazers	Drexler	114	338	33,7
Sacramento Kings	Richmond	103	268	38,4
Sacramento Kings	Webb	73	199	36,7
San Antonio Spurs	Cummings	5	13	38,5
Seattle Supersonics	Barros	83	186	44,6
Utah Jazz	Stockton	83	204	40,7
Washington Bullets	Adams	125	386	32,4

Inserentenverzeichnis

A 3 GmbH	57
Ascon	29
ATI	4. US
Aztech	105
Bachler	119
Berry Lösungsservice	73
Bertelsmann	59
Blue Byte	113
Bomico	9
Borgmeier	150
BTP Sports & Software	45
Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung	49
Call and Play	137
Codemasters	25
CPS Heidak	81
CT/CP Verlagsgruppe	153, 155, 157
Cybersoft	12
Dacota	135
DES	45
Dynamic Soft	44
Dynamics	131
Esser-Soft	131
Funtastic Computerware	99
Galaxy Software	44
Game Land Express	142
Games Unlimited	55
Gross Elektronik	130
Happy Soft	143
Hard & Soft	129
Heureka	139
HUK Coburg	103
ICP Verlag	115
Joysoft	53
Karosoft	75
Karstadt AG	23
KM Computer & Kommunikation	129
Magic Line	71
Markt & Technik Buchverlag	149
Media Point	11
Media Vision	27
Megaplay	127
Micro Magic	132
Microprose	19, 107
MK Elektronik	142
Multimedia Soft	128
Nintendo	5, 51
Okay-Soft	156
Orchid Technology	3. US
PC-Spezialist	30/31
Peroka-Soft	128
Pfister	43
SCS Saar Computer Service	129
Sega	15
Soft & Sound	145
Softdreams	32
Softsale	33
Software Corner	133
Spielraum-Versand	130
Sunflowers	2. US/3
Telekom	101
Tokuma Shoten	151
Traumfabrik	47, 63
Traumwelt	141
Turtles Soft	124
Ubisoft	109
VDS	156
Verkosoft	69
Versand 99	41
Wial Versand	146/147

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der
Fa. Software Paradise, A-8970 Schladming, bei.

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Knut Gollert (kn),
 Manfred Neumayer (mn), Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistent: Susan Sablowski
Sekretariatsassistent: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Sandra Matting, Kati Milles, Gregor Müller-Heesch, Conny Pflanzner,

DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Roland Müller

Titel: Gametec

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)

Auslandsrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058,

Fax.: 0044-81341-9602

USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500,

Fax: 001-415-358-9739

Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709

Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482

Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572

Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944

Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Bestell- und Abonnement-Service:

Power Play Aboservice

Postfach 1163, 74168 Neckarsulm

Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244

Einzelheft: DM 6,50

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90

(inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,

Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnement: sFr. 78,-

Vertrieb Handel: MVZ, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in *POWER PLAY* erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in *POWER PLAY* unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.

Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermmetallfrei.

© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,

Postfach 1304, 85531 Haar bei München,

Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100



PZD Kennziffer B 10542E

Anschlußfertig

Als absoluter Spielenarr, der seinen PC zwischen der Arbeit gern zur Erholung heimsucht, habe ich beschlossen, mir ein CD ROM-Laufwerk zuzulegen. Im Auge habe ich das XM3401B von Toshiba. Mein PC ist mit einer Ultra Sound von Gravis bestückt. Kann ich das Laufwerk direkt anschließen oder brauche ich einen speziellen Controller?

Olaf Marzog, Wahlsburg

Toshibas XM-3401B ist eines der schnellsten, aber auch teuersten Laufwerke, die zur Zeit auf dem Markt erhältlich sind. Da das XM-3401B einen SCSI-Anschluß hat, entfällt der direkte Anschluß an die Gravis Ultra Sound, die nur mit einem speziellen Gravis Interface ausgerüstet ist. Eine spezielle Variante des XM-3401B wird direkt von Toshiba mit einem 8-Bit-SCSI-Host-Adapter geliefert.

Amiga zu PC

Ich bin vom Amiga auf den PC umgestiegen und möchte jedoch einige Programme vom Amiga weiterverwenden. Gibt es Emulatoren, um Amiga Software auf dem PC laufen zu lassen?

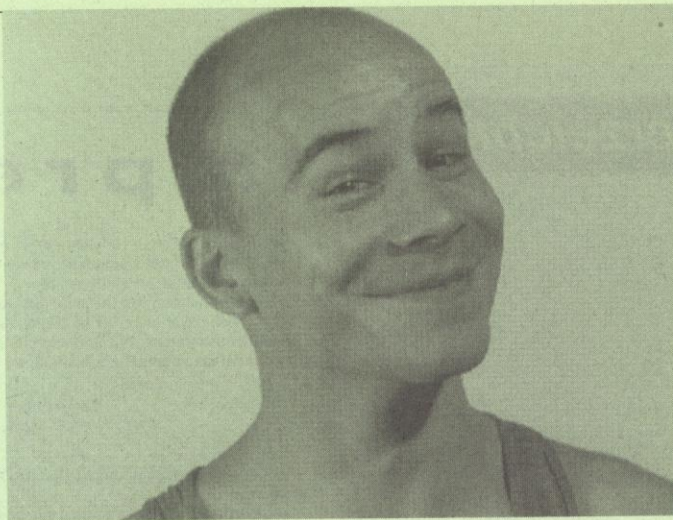
Wenn ja, was kosten sie und wo sind sie zu bekommen?

Martin Hansen, Fleckeby

Die Frage ist, was für Software willst Du hinüberretten. Handelt es sich um Deine selbstgeschriebenen Amiga-Basic- oder C-Programme, pfriemelst Du den Sourcecode auf PC-Niveau und kompilierst die Angelegenheit noch einmal. Problematischer wird es erst bei Spielen oder anderen Spezial-Amiga-Programmen; in diesem Falle kannst Du getrost auf alle Versuche verzichten. Durch die zahlreichen Spezialchips des Amigas wird es nie eine echte Amiga-Emulation auf dem PC geben. Verschiedene Sharewareanbieter haben trotzdem einen Amiga-Emulator im Angebot, den Du aber getrost auf den Schrotthaufen werfen kannst.

Syndrom

Ich und mein Freund haben totale Probleme mit Syndicate. Ich habe zwar immer Geräusche und



Doc Düse

Die RAM-Preise erreichen schwindelerregende Dimensionen: Selbst bei den großen Computeranbietern fühlen sich speicherhungrige Computerbesitzer um Jahre zurückversetzt. Die Ursache kommt aus dem fernen Osten. Nachdem der japanische Kunststoffhersteller Sumitomo Chemicals Opfer einer Explosion wurde, fehlt nun ungefähr 70 Prozent des benötigten Kunstharzes. Da die restlichen Hersteller die Lücke nicht ausfüllen konnten, wird die Preisspirale für Speicherbausteine nun kräftig nach oben gedreht. An-

geblich soll die Reparatur der Anlage länger als ein halbes Jahr dauern – na dann Speichererweiterung ade.

Ich appelliere nochmal an Eure Diskettenbriefe: Bitte schickt mir die von Euch so wieso meist auf dem Computer verfaßten Briefe gleich inklusive Diskette. Nett gemeint, doch auch nicht im Sinne des Erfinders war die Diskette von Andreas aus Glonn, die zwar sehr nett beschriftet, aber völlig leer war.

William

Sprachausgabe, jedoch keine Musik. Bei meinem Freund spielt die Musik, doch dafür immer nur für ein paar Minuten Geräusche. An den IRQ/DMA-Einstellungen sollte es eigentlich nicht liegen, da wir ansonsten noch nie Probleme solcher Art hatten. In meinem Rechner steckt eine Pro Audio Spectrum 16 (IRQ 7, DMA 3, Adresse 220h), bei meinem Freund eine Audio Blaster 4.0 (IRQ 7, DMA 1, Adresse 220h). Auch nachdem ich meinen IRQ auf 5 setzte, blieb der erhoffte Erfolg aus. Im Moment haben wir das Problem so gelöst, daß wir beide Rechner nebeneinandergestellt haben und gleichzeitig dieselbe Mission und die gleichen Aktionen durchspielen. Dann liefert mein Rechner die FX und der von meinem Freund die Musik. Leider haben wir bis jetzt noch nicht das optimale Timing gefunden.

Micheal Junge

Daß Syndicate einige Probleme mit dem Sound hat, ist inzwischen bekannt. Zu Eurer Beruhigung sei gesagt: Es handelt sich dabei nicht um eine verkorkste Rechnerkonfiguration, sondern um einen Programmbug. Die Lösung dieses Problems liegt in der Syndicate-Startup-Datei begraben. Hier ist festgelegt, mit welchem Interrupt und DMA-Kanal das Spiel gestartet wird. Mit einem gebräuchlichen Editor kannst Du Dir dieses File vorknöpfen und auf Deine Werte trimmen. Kommst Du trotzdem nicht weiter, versuche Deinen Soundblaster-IRQ auf 5 und die anderen Werte wie üblich einzustellen.

In Potenz

Ich hätte mal eine Frage, bezüglich eines 486 DX2 / 50 MHz. Der Computer arbeitet mit 50 MHz intern und 25 MHz extern. Nun wüßte ich gern, ob Flugsimulationen,

die viel Rechenpower benötigen, genauso gut wie auf einem 486 DX / 50 MHz laufen?

Christian Haus, Münster

Grundsätzlich ist ein Rechner, in dem ein echter 486 DX / 50 MHz steckt, schneller als ein Rechner, in dem ein 486 DX2 mit gleicher interner Taktfrequenz arbeitet. Der Geschwindigkeitsverlust ist bei Megaspiele zwar merklich, sollte Dich aber nicht vom Kauf des meist weitaus preisgünstigeren DX2 abhalten.

1200

Ich habe mir vor nicht allzu langer Zeit eine 245 MByte SCSI-Platte mit Controller für meinen A 500 gekauft. Im Zuge des technischen Fortschritts denke ich ernsthaft über den Kauf eines A 1200 nach. Die Festplatte wollte ich nach Möglichkeit an den 1200er anschließen. Doch anscheinend gibt es für den 1200er nur AT-Bus Controller. Wird es für den 1200er in absehbarer Zeit einen SCSI-Controller geben, oder muß ich meine teuer erstandene Festplatte auch verkaufen?

Michael Lang, Poxdorf

Keine Angst, Deine Festplatte wird sich auch an Deinem 1200er bester Gesundheit erfreuen. Für den 1200er sind mehrere SCSI-Controller im Anmarsch.

Abgefahren

In der POWER PLAY 7/93 war unter der Überschrift "Chaos Musik" ein Tip zum Einsatz der Soundblaster 1.5 auf schnellen Rechnern zu lesen. Das Problem, das der Leser dort beschreibt (nach dem Umbau der Soundblaster in den 486er sorgt die Soundkarte für originelle Abstürze zu den unglücklichsten Zeiten) kenne ich auch. Ich besitze einen Highscreen 486 DX / 33 MHz. Das AMI-BIOS ist datiert auf den 30.10.92. Die Lösung, die Bus Clock herunterzutakten, ließ mich erfreut aufhorchen. Sollte meiner Soundblaster 1.5 der Weg in die Kleinanzeigen etwa erspart bleiben?

Doch leider wies mein AMI-BIOS kein Extended Setup auf, sondern lediglich die Wahl zwischen Standard und Advanced. Aber auch im Advanced konnte man den

Bustakt nicht verändern, da dieser Menüpunkt nicht vorkam. Selbst mit dem Shareware-Programm AMIsetup kam ich nicht weiter. Muß ich nun davon ausgehen, daß es meinem BIOS nicht paßt, wenn jemand am BUS herumtastet?

Wenn die Soundblaster 16 das Problem mit schnellen Bussen auch hat – welche Soundkarte hat es dann nicht?

Florian Berger, München

Einige der frühen 486er mit älteren BIOS-Versionen von AMI haben die Option der veränderbaren Busclock leider

noch nicht im Setup. Diesbezüglich dürftest Du auch mit BIOS-Programmen Probleme bekommen, den Takt neu einzustellen. Die einzige Möglichkeit, den Bustakt auf Normalgeschwindigkeit zu drosseln ist, ein neues BIOS einsetzen zu lassen. Das wird auf jeden Fall billiger als eine neue Soundkarte. Daß speziell die Creative-Labs-Karten ziemliche Sündenböcke sind, dürfte sich inzwischen herumgesprochen haben – die Konkurrenz ist groß: Mediavision, Orchid, Magic Music gehen qualitativ mindestens genauso gut ins Ohr und kennen diese Probleme nicht.

Chaos Engine

Vor einem halben Jahr kaufte ich mir ein Gravis Gamepad, mit dem ich bis heute voll und ganz zufrieden bin. Der Ärger begann, als ich mir vor einem Monat einen Quickjoy (SV202) mit beiliegender Gamecard (SV 210) kaufte, um Simulationen wie X-Wing besser spielen zu können. Die Gamecard schloß ich sofort an meinen 386DX / 40 MHz an und stellte den Schalter auf der Karte auf Medium. Danach schloß ich das Gravis Gamepad und den Original-Joystick an und versuchte, zusammen mit

meinem Kumpel "Sensible Soccer" zu spielen. Bereits der eingebaute Test verlief negativ. Anschließend probierten wir den zweiten Anschluß noch einmal mit einem anderen digitalen Joystick aus, aber auch dieser Test verlief negativ. Als Resultat unserer zahlreichen Versuche mußten wir schließlich feststellen, daß der erste Port hervorragend funktioniert, beim Anschluß eines zweiten Joysticks aber völlig danebenliegt. Auch die Änderung der Geschwindigkeit auf der Karte brachte nichts.

Gökhan Mimir, Ludwigsburg

Digital-Joystick für den PC

Die Joystick-Abfrage trieb schon so manchen Spieler an den Rand der Verzweiflung: Echte Amiga-Besitzer können das Lied von Digital-Joystick singen. Zwar ist der Anschluß eines analogen Joysticks an den Amiga hardwaremäßig kein Problem mehr, doch mit der Software-Unterstützung hapert's nach wie vor.

Die PC-Besitzer kennen das Problem von der anderen Seite. Bei Simulationen unerlässlich, verkehrt sich die sensible Abfrage eines Analog-Joysticks im harten Jump'n'Run- oder Sportspielalltag

zum gemeingefährlichen Handicap. Katastrophale Ausrutscher oder plumpe Fehlpässe sind die Folge dieses analogen Joystick-Problems. Abhilfe schafft hier nur der Anschluß eines Digital-Joysticks. Den kann man entweder direkt bei dem deutschen Joystick-Hersteller Dynamics kaufen oder mit ein wenig Ausdauer und Lötübung auch selbst bauen. Mit dem vorgestellten Joystick-Konverter ist es möglich, jeden Digital-Joystick an den PC zu klemmen. Der Konverter schließt dabei die Lücke zwischen analogen Gameport und Digital-Joystick. Die

Schaltung beruht auf der simplen Transistorschaltung. Die einfachste Möglichkeit ist natürlich die Zentralpositionierung des Joysticks, in diesem Fall ist keiner der vier Joystick-Schalter oder Microtaster geschlossen. Damit liegt ein Widerstand von ungefähr 50 Kiloohm am Gameport. Bewegt man den Joystick nach rechts, fällt ein Widerstand von ungefähr 100 Ohm (Vollausschlag) am Gameport ab. Auf der linken Seite sollten ungefähr 100 Kiloohm am Analogeingang anliegen. Das gleiche gilt für die vertikale Bewegung.

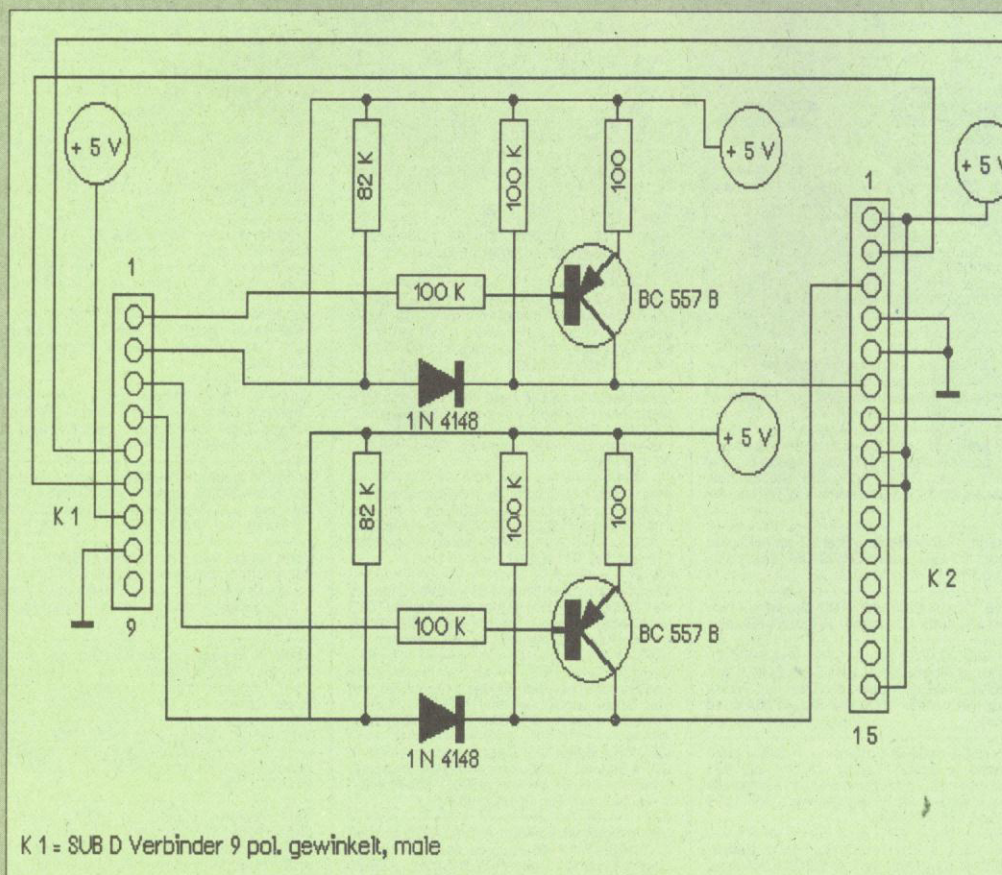
Da der SV202 anscheinend einwandfrei funktioniert, kann der Fehler nur an Deiner Gamecard liegen. Eventuell ist ja noch ein weiterer Gameport auf Deiner Schnittstellenkarte oder Deiner Soundkarte installiert. Wenn dies der Fall ist, solltest Du die anderen Ports unbedingt abschalten und Dein Problem könnte damit schon behoben sein. Wenn nicht, versuche, die Gamecard bei Deinem Händler umzutauschen oder wenigstens einmal durchtesten zu lassen.

Macke auf der Festplatte

Seit einiger Zeit habe ich folgendes Problem: Wenn ich meinen Computer anschalte, bekomme ich des öfteren die Fehlermeldung "HDD Controller Failure" oder "C drive failure". Wenn ich aber mehrmals die Reset-Taste drücke, fährt der Rechner völlig normal hoch.

Torsten Wichmann, Wapelergröden

Glück im Unglück wären ein Virus oder einige fehlerhafte Sektoren auf der Festplatte. Mit einem aktuellen Viruskiller solltest Du die Platte einmal gründlich nach Virenbefall abgrasen. Hast Du mit diesem Versuch kein Glück, könntest Du versuchen, Deine Festplatte neu zu formatieren. Achtung, vergiß nicht vorher ein Backup Deiner Daten anzulegen. Hast Du auch so keinen Erfolg, bleibt Dir nur noch der Weg in eine Reparaturwerkstatt. Der Fehler könnte an der Festplatte, am Controller, am Advanced Setup oder an Deinem Motherboard liegen. Auf jeden Fall solltest Du in diesem Fall den Rechner von fachmännischen Händen reparieren lassen.



KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 13/93** (erscheint am 18. November '93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 11. Oktober '93 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Januar-Ausgabe 1994** (erscheint am 1. Dezember 1994) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.



Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Verk. C-64-Rollenspiele im Pack, z.B. Pool of Radiance, Bard's Tale 3 + and. SSI-Rollenspiele, ca. 10 Stck., 100% o.k., VB 100 DM. Tel. 02041/67415, Schmitz in Bottrop

C-64 II, Floppy 1541 II, Farbmonitor 1802 + umfangreiche Originalspielesammlung, alles 100% o.k., nur zusammen zu verkaufen, VB 400 DM. A. Roschel, Hangstr. 6, 63674 Altenstadt

Suche C-64-Rollenspiele: Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades, Bard's Tale 3. Tel. 06033/64399, Uwe

Verk. C64, Floppy 1541 II, Datensette, 8 Originalspiele, für 140 DM. Christian Betz, Bahnhofstr. 5, 82194 Gröbenzell, Tel. 08142/50715

Verk. C-64-Orig.: Solomon Key + Cal Games + Impos Miss Z + Street + Sport + Bask = 25 DM, Oil Imp. = 10 DM, FS 2 = 30 DM, Indy 3 + Batman + Ghost Buster 2 = 25 DM, Zaxxon = 5 DM, 6 Spiele = 5 DM. Tel. 07731/71105, Carsten

Verkaufe C 128 D mit 9-Nadel-Drucker, Geos 128 V 2.0 + Zubehör, 2 Joysticks und ca. 60 Disks (alles Originale), Preis VB. Tel. 07657/694 ab 18 Uhr, Mark verlangen

Verkaufe C64 + Disks + Floppy + Data. + viele Originale, 100% o.k., Preis VB. Tel. 06109/64266, nach 18 Uhr

Suche Komplettauflösung + Hausplan zu Maniac Mansion, Tel. A-05672/4650, D-00435672/4650, CH-00435672/4650, Jürgen, von 18-19 Uhr anrufen

Verk. C64 + Floppy 1541 + Drucker CP 80 X + Datensette + über 200 Disks mit vielen Orig. + 4 Joys + Modul + Bücher + Resetch., alles 100% o.k. für nur 350 DM. Tel. 03933/802098

Verk. Ultima 4-6, Pool of R. M. Mansion, T. Break, Magic Candle, Paräroid, Pirates, S. Worlds, Starflight, Preis VB. Tel. 0421/2239229

Kaufe ältere Rollenspiele/Adventures: Alternately Reality 2, Mask of the Sun, Realms of Darkness, Gemstone Warrior, Asylum, Mythos, Shadowfire u.v.m. Tel. 05832/305, Carsten

Verk. C64 + Floppy + Farbmonitor + Seikosha SW-Drucker + Druckmodul + Mouse + Data-Becker-Buch + ca. 50 Disk., Preis VB. Ursula Fromm, Karl-Arnold-Str. 46, 40667 Meerbusch

Verk. C128D, Farbmon., RAM-Erweit. 512K, Final Cartridge III, Drucker Seikosha, Datensette, 2 Joyst., 350 Disk., umf. Lit., Preis VB. Tel. 0361/715851, ab 18 Uhr

Verk. C64, 1541-II-Floppy, o. Monitor mit einigen Originalspielen: Game On, Magic Disk, 798 DM. Andreas Vöringer, Steinhöringer Str. 18, 84543 Winhöring, Tel. 08671/72416

Amiga

Suche CP-Software für CDTV. Angebote an M. Gabel, Hasberger Str. 80, 27751 Delmenhorst

Verk. orig. Xenon 2, Interphase 15 DM; MM 3, Elvira 2, F-1 GP, Monkey 140 DM; Lotus 3, Jag. XJ 220 25 DM; Larry 5, Silent 2, Action Pack (z.B. Turrican 1 + 2) 35 DM. Tel. 08638/84706

Verk. A500+, 2. Laufwerk, Maus, 2 MB NP 1200 DM, VB 600 DM, 100% o.k. Auch Games für Amiga, PC, ST, SNES. Tel. 08638/84706

Biete: Truking, Impakt, Berlin 48, Shuffle Pur Flight O.T. Intr., Khalan, Harlequin, F-Break, J. N. Golf, Milenium 2.0, S-Ski, K-Off, TT, CJE 35.-). M. Schlüter, Weimarer Str. 1a, 64331 Weiterstadt

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, 2. Laufwerk, 1084-S-Monitor, Maus und 20 Originalspiele, zum Teil wahre Klassiker, für 1000 DM. Tel. 0621/23892, ab 18 Uhr (Andy)

Verkaufe Amiga-Originale: Civilization, DSA, Patrizier, Kings Quest V, Amberstar für 40 DM und Elite für 25 DM + NN. Tel. 04841/4937, ab 17 Uhr

Austria! Verk. A500 (1 MB) + 1084 S + 2 Joy mit 5500 OS, Quantum 52 MB HD 3800 OS, Monkey 390 OS, Indy 4 390 OS, DSA 380 OS, Kyandia 390 OS. Tel. A-06242/316, ab 18 Uhr (Gerald)

Wg. Systemwechsel Amiga 1200 mit interner 80-MB-Festpl., 40 Disks, 2 Monate Garantie, für 1249 DM abzugeben. Tel. 04465/1203, Christian Wiens

Verk. defekten Amiga für 50 DM, Monitor 1081 125 DM, externes Laufwerk 50 DM, über 40 Originalspiele, Christian Betz, Bahnhofstr. 5, 82194 Gröbenzell, Tel. 08142/50715

A500, 1 MB, Mon. 1084 S, Bücher, Joystick, Maus, 2 externe Laufwerke und 11 Orig.-Spiele, z.B. Desert Strike, History Line, für 1000 DM. Tel. 08131/92565

Suche Amiga 500+ mit mind. 2 MB Speicher, zahle 400 DM, mit Turbokarte je nach Kartentyp 600 DM bis 800 DM. Tel. 05066/61254, Dienstag und Donnerstag 17 bis 18.30 Uhr

Hilf! Suche Festplatte für Amiga 1000. Tel. 0711/650631

Verk. Amiga 500 + Speichererw. (1 MB) + 2. LW + Joysticks + TV-Mod. + 9 Orig.-Spiele + jede Menge Disks, Preis VS. Tel. 089/652468

Verk. Syndicate, Lionheart, Flashback, Populous 2 + Challenge Disk, Patrizier, Flight of Intruder, Silent Service 2 und andere. Tel. 06145/4622, ab 17 Uhr

Verk. Amiga 500 mit Turbokarte (68020, 4 MB), Speichererweiterung (2,5 MB), Action Replay 2, Bücher etc. für VB 1600 DM. Steffen Beil, Mühlgweg 43, 36355 Grebenhain 2, Tel. 06643/1254

Verkaufe 1084er Monitor, Star LC 10 II-Drucker + über 200 Disks, für VB 600 DM. Tel. + Fax 0201/537511

Suche: Wings, Defender of the Crown + Police Quest I + II (nur Originale). Tel. 0551/22856

Verk. A2000, WB 1.3, 2. LW, 1084-S-Video-Monitor, 8 Orig.-Spiele, z.B. Civil, EOB II, HL 14-18 etc., 60 Disks, Joys, div. Literatur, Power PL ab 1/92 etc. für 1000 DM. Tel. 07164/4622 (Mirco)

Verk. A500 + 1084S-Farbmon., + 1 MB + 1 ext. Laufwerk + Action Replay MK 3 + ca. 350 Leerdisk + ca. 250 Software-Disk + Joysticks + Maus Pad + ca. 20 Amigajokers, VB 1099 DM. Tel. 02193/40539

Verk. orig. Lure of Tempres, Eye of Beholt, Legend of Kyandia, Indy 4, Schicksalsklänge, alle kompl. in Deutsch. Tel. 06441/85289

Verk. Amiga 500, 1 MB, 20 Originalspiele (z.B. Lothar Matthäus, Indy 4), Diskbox, Maus + Matte, TV-Modulator, für 450 DM!!! Auch Einzelverkauf! Tel. 09382/5290

Amiga 2000, 3000, 4000: Golden Gates 386SX 599 DM, GVP SCSI 2 249 DM, VLAB Digitizer 349 DM, Flickerfixer 299 DM, Int. LW 49 DM, Tastatur, Gem., Board A.A. Tel. 0941/85160 (Andy)

Orig. Battle Isle + Data 1, Silent Service 2, Special Forces, 688 Attack-Sub, Flight of the Intruder, nur zusammen für 110 DM. Tel. 05625/5993

Verkaufe G. Taylor soccer, F-19, Troddlers, Espana 92, Pinball Dreams, C. Lewis Challenge je 30 DM, Robin Hood (Sierra) 40 DM. Tel. 04361/1238

Neue Demos, Mags und Sounddisk!! Keine Raubkopien, alles legaler Stoff. Liste für 30 DM Rp. Schreibt an: R. Kairies, Lönsring 15, 21217 Seevetal

Billig: A2000B 2, 3 1/2 Laufwerk + Monitor + Infrarotmaus + Epson LX 400 + orig. Spiele + ca. 500 Disk. wg. Aufgabe, alles 2 Jahre alt, 1100 DM. Tel. 07344/7858

Verkaufe günstig! History Line, Sim Ant, On the Road, The Ancient, Art of War, In the Skies, Transarctica, Ultima VI, Team Yankee, Powermonger, World War I, mit Anleitung. Tel. 05154/8304

Amiga 1200 + 2 Floppys + 2 Mäuse + 24-Nadel-Drucker + Bucher und div. Zubehör, VB 2300 DM. Verkaufe auch Originalsoftware, z.B. Patrizier, Wing Commander, Schwarzes Auge. Tel. 02776/7132

Verk. 2 Jahre alten Amiga 500 mit 1 MB, 1084 S-Mon., ca. 60 Disks + Kasten, 1 Joystick, 1 Maus, 1 Spiel (Streightighter 2), für VB 750 DM. Tel. 05402/3577

Verk. A-500-Mon. + 1 MB + 2. LW + 3 Joy. + Buch/Zeitschr. + Maus(-matte) + 130 Disks (3 Boxen) + 36 Orig. (Pirates u.a.), für nur 1100 DM! Christoph Doll, Lortzingstr. 19a, 50931 Köln, Tel. 0221/403960

Klassiker für je 25 DM: Legend of Kyandia, Zak McKracken, Lure of Tempres, Shadowlands, Cadaver, Kult, Paräroid 90, Rock 'n' Roll, Powerplay von 3/90 bis heute. Preis VS. Tel. 08105/1425

Verk. A500 + KCS-Power PC-Board, int.text. Laufwerk + Optical-Mouse 250 dpi + Monitor 1084 S + Epson RX 80 + 2 Joysticks + Sampler + A2000 + WB 2.0 + 20 MB-Hardd., alles 2000 DM VB. Tel. 07148/8671, ab 17 Uhr

Tausche Amiga 600 mit 2 MB + 2 LW + 2 Origin. viel Software + 150 Disks gegen mind. 386 SX33 oder verkaufe für 800 DM. Tel. 06233/71815 (Paul v. Woensel), 67258 Hephheim

Verk. A500, 2.5 MB, TV-Mod., Abdeckhaube und Handbücher, neuw. Maus (Logitech) und orig. Spiele wie Amberstar, EOB I + II, Kaiser, Powermonger, für 950 DM. Tel. 06158/86959

Verk. orig. Battle Isle, Sensible Soccer, F-15 II, Silent Service II, Budokan, Manchester United, Their Finest Hour und Amiga 500, 1-MB-Monitor, 2. Laufw. usw. Tel. 06128/5903

Martin Forstner verkauft Airbus A320 Europe für Amiga (mit 1 MB), orig. verpackt für 70 DM. Martin Forstner, Johann-Wolf-Str. 6, A-5020 Salzburg, Tel. A-0662/844352 (Austria)

Verkaufe A500 + 1 MB + Originale + Monitor für 700 DM, Originale auch einzeln abzugeben ab 10 bis 30 DM, anfragen lohnt! Tel. 07631/14940

Verkaufe Amiga-Originale. Löse meine Sammlung auf! Alles muß raus! Billig! Auch große Abnahme möglich! Tel. 0611/25546

Spielesammlung, ca. 22 Stück + Joystick mit Fußschalter, nur zusammen zu verkaufen, für 199 DM. Tel. 06733/518 (Bernhard)

Verkaufe A500, 4 MB, 2 LW, Mon. 1084 S, Maus, 4 Joyst., Box (80), Maus/Joystickumsch., Netz., über 50 Computerzeitschriften, über 20 Originale, VB 1500 DM + gratis HP Comp. Tel. 07034/22970

Verkaufe Orig.: Wing Com., Monkey Island 1 + 2, Ashes of Empire, Fish, Corruption, Guild of Thieves, Bard's Tale 3, Pool of Radiance, Cadaver, Apydia, St. Bartels. Tel. 0451/804045

Su. Bloodwych Data-Disk (orig.). Peter Braun, Mörtelstr. 140, 47929 Greifath, T. 02158/1615

A4000-6-MB-RAM-Monitor, 205-MB-Festplatte, V-Lab(SVHS)-Digitizer, Vortex 386er Karte + VGA + 245-MB-HD, alles nur 6 Monate alt, auch einzeln, Preis VS. Tel. 06292/350

A500, 1.3, 1 MB, 2. Laufw., Maus, Software, VB 400 DM, Quantum AT-Festplatte m. Contr. 280 MB, VB 1100 DM, Supra RAM ext. 2/8 MB, VB 200 DM, Philips CM 8833 Monit., VB 200 DM, Blizzard Turbo 1 MB, VB 200 DM. Tel. 089/1403740

Orig.-Spiele: Tip-Off, Speedb. II, Loom, Fish, Ooze, J. M. Footb., gesamt 33 Spiele für zusammen 500 DM, bei Komplettübernahme zusätzlich Pacific Island + Goal. Tel. 06483/5816, 9 bis 10 Uhr

Tausche meinen Tower 386 PC/CD-ROM/FP 105 u. viel Hard + Soft gegen Amiga 1200/4000 mit Farbmon. und Festplatte. Bitte melden bei Jürgen Wichum in Erfurt! Tel. 0361/6432839

A2000 Monitor 1084S, 2 x 3.5" SCSI-Controller, 3 MB RAM + 52 MB-HD, Kick 1.3 + 2.0, Star LC 2410, Div. Software u. Bücher. Preis VHB. Tel. 06291/8623

Suche für 10-25 DM die Spiele Crazy Cars 3, Ghouls 'n' Ghosts und die Version von Double Dragon 2, die auch auf dem neuen Amiga 500 läuft. Call: 04873/1426 (Björn)

Verkaufe die deutsche Version von A-Train 65 DM, NAM 19 DM, Space MAX 49 DM, in Original-Verp. und Top-Zustand. Ebenfalls Philips TV-Tuner. Tel. 06629/1612

Verk. Amiga 500 mit neuem Laufwerk + 1 MB mit Uhrzeit, Laufwerk + 1084-S-Farbmon., 3 Joysticks + Maus + ca. 200 Disks mit 2 Boxen + 5 Orig.-Spiele und Handbücher, nur kpl. für 900 DM. Tel. 06202/78476

Verkaufe Amiga-Originale: Der Patrizier, Amberstar, Sim Ant, Indiana Jones IV, 1869, Sim Earth, Populous II, Humans, Beholder I, Dragon Wars, Castles etc. Tel. 05382/4858

Verk. A500, Monitor CM11342, 1 MB, 2. Laufwerk, 21 Originalspiele, 4 Cops, Viruskiller, Disk Utilities, nur komplett, für VB 700 DM. Tel. 06145/30168

Verk. Amiga-Originale, 44 Stück, davon 21 ohne Hülle, für VB 300 DM, z.B. Leg. of Faergahl, Megatraveller 1, Hanse, Logo, Spirit of Ad., Dungeon Master 1 + 2 u.a. Tel. 0841/59036

Verkaufe (nur Originale): 1869 35 DM, Patrizier 35 DM, Aquatic Game 30 DM. Tel. 089/8544052

A2000C, Mon. 1084, 2 x 3,5", Drucker Star LC24-10, 300 Discs, 9 Originalspiele, Action Replay III, 3 Joysticks, Computertisch, 150 Magazine! NP ca. 6200 DM, VB 2500 DM. Tel. 02235/75127

Gunship 2000, Arabian Nights, Alien Breed '92, Monsterpack 2, Life + Death, Ugh, Celtic Legends, Nitrol, alles zusammen für nur 100 DM! Ruf an: Tel. 07541/52379 (Mark)

Verk. A2000, HighScreen-Mon., PC-Card-Farbrucker, ca. 500 Disks + Boxen, zahlr. Originale (Gunship, Roter Oktober, Interceptor), 2x 3,5" + 1x 5,25", VB 2500 DM. Tel. 069/395217

Verk. Amiga+2, 4 MB + 2. LW + Monitor + Maus + Joystick, für 650 DM. Sonst.: Originalspiele für 50 DM auf Anfrage, über 15 Originalspiele. Anrufen bei D. Böhm, Tel. 02181/71460

Verkaufe Amiga 500 + Farbmonitor + 1 MB + ca. 230 Disketten mit Software, Arbeitsprogramme, 2 Joysticks, für 900 DM. Schreibt an: Jörn Mähne, Beiersdorferstr. 15, 04938 Uebigau

Verkaufe Amiga mit 2 Mäusen, Mauspad, 1 MB RAM, 2 Laufwerke, ca. 120 Discs, 15 Originalspiele, Farbmonitor 1084, 2 Joysticks, kaum gebraucht, VB 800 DM. Tel. 02254/5812

Verkaufe D-Point IV AGA 130 DM, Lionheart 35 DM, Monkey II 35 DM, EOB II 35 DM, Wizardry VI 30 DM, Zool 30 DM, Dragonflight 12 DM, Fire & Ice 30 DM, Transaktika 35 DM. Tel. 09461/1372 (Klaus)

Verkaufe Amiga 1200 inkl. Spiel Lionheart und Zool für 550 DM. Originalspiele je 30 DM: BC Kid, Superfrog, Tr. Treasures, Yo Joe, N. Boom. Tel. 03381/660500 (Ilona)

Verkaufe 22 Amiga-Originalspiele, z.B.: Campaign, Die Kathedrale, Eye of the Beholder I + II, Ishar I, Populous I + II, Mega Lo Mania, Cadaver. Tel. 0228/238998

Kaufe defekten A500 und A2000. Zahle je nach Zustand zwischen 150 DM und 50 DM. Tel. 08731/71977 (Thomas Göbl)

Originale je 45 DM: Knights of the Sky, Lannys, Lemmings + Data, Railroad Tycoon, Red Baron, Space Quest 4, Battle Isle + Data, Special For-ces, DSA, Bundesliga Manager Prof. Tel. 06542/22160

Verkaufe Amiga 500, 2,5 MB RAM, 80 MB SCSI-HD, 2. Laufwerk, Farbmonitor 1084 S, 2 Joys, Maus, Disketten, Spiele, Zubehör, Topzustand, kpl. 1700 DM. Tel. 0611/462976

Verkaufe A500, Monitor Philips CM8833, TV-Modul, 2 Joysticks, Maus, 5 Spiele (z.B. F-29), Handbücher, VB 700 DM. Tel. 08071/3311

Originale je 30 DM: Robocop 3, Dragon Flight, Powermonger, Marble Madness, Ishido, Wolfpack, Indy 500, First Samurai, Pirates, G. Norman Golf, Immortal, Deja Vu. Tel. 06542/22160

Verkaufe A500, 1 MB, Mon. 1085 S, Festplatte 52 MB, über 40 Disketten + Lotus 3 und Monkey 2, Preis VB 1200 DM. Jens Schwarz, Lindenmstr. 20, 99867 Gotha. Tel. 03621/24045, ab 16 Uhr

Verkaufe Amiga 500 (+ 1 MB) + Farbmonitor CM 14 II, Topzustand, 1 Jahr alt + 10 Originalspiele (z.B. Battletech usw.) + 2 Joysticks, Maus, 40 Disks usw., VB 1000 DM. Tel. 05302/2011 (Chris)

Verkaufe Amiga 2000 Tower, 6830 Turbo 32-Bit-Festplatte, Farbmonitor Kick 2, 1/1.3, 5 MB RAM, 30 Originale, 150 Disk., FP 1999 DM. Tel. 02961/50460, nach Roland fragen

Suche für A500 + 1200: Rampart, Alien 3, Sabre Team und das Neueste preiswerter. Liste mit Preise an: W. Reisloh, Grunewald 49, 44328 Dortmund

Verkaufe Originale: Die Kathedrale 35 DM, Elvira 1 25 DM, Civilization 40 DM, Ishar 40 DM, Turrican 2 30 DM, Eagles Rider 10 DM, Rings of Medusa 10 DM. Tel. 07041/83477

Suche für Amiga 1200: Sim Life, Wing Commander 1, Kings Quest 6, Syndicate, Ishar 2. Tel. 040/7929678

20 DM: Altered Destiny, Rocket Rang, Knight Mare, Dung, Rast, Chaos, Strike Back, Tower of Babel, Power Rang, Aban, Places, A.B.E., Colo. Bequest, Shooter Upkit, M. o. Shad. Tel. 02221/242285

Verkaufe Cadaver, Speedball II, Rainbow Islands je 30 DM. Suche Dune 2, B.C. Kid, Lionheart, Pinball Fantasies, Eishockey Manager, The Lost Vikings, Civilization. Tel. 040/7929678

MS-DOS

Achtung – Wirtschaftssimulation gesucht! Suche dringendst Airline! Angebote an Tel. 0871/43653. Nach Jochen fragen! Please help me!

Verk. Beholder 2, Indy 4, Kaiser Deluxe, Planet's Edge (alles kpl. dt.) und Humans für je 40 DM portofrei. Leweling, Tel. 05248/470

Suche dringend Wing Commander 2 in deutsch! Tel. 04542/6288

Suche Larry 1–5/Space Q 1–4/Hero Q/Sim Earth/Civilis/Patriz/Rail. Tyc./Skat/Castle/Warlord/Centurio/Hannibal/AD & D/Ultima/Might & Magic: J. Flämig, Kurze 10, 70794 Filderstadt

Verk. 386DX40/4 MB RAM/64 KB Cache, SVGA-Karte 1 M/14 SVGA-Monitor/3,5 LW/Mouse/DOS 6.0, Win 3.1/SBlaster 2.5/viele Software, 2200 DM/CH-Tel. 8173156, verlangt Marco/Zürich

Day of Tentacle 60, Imperial Pursuit F. X-Wing 30, Aces 1946 25, Stunt Island 60, Harrier Jump Jet 60, Aces over Europe 60, Tel. 0551/24538

Verkaufe orig. Indy IV (dtsch.); Taske Force und 1869 je 45, DM; Summer und Winter Challenge u. Team Yankee je 25, DM. Nur Wochenende: Fr.–Sa. Tel. 09732/6693

Biete Bandit Kings of Ancient China zum Tausch od. Verkauf. Suche: Civilization Patrizier, Warlords I + II zum Kauf. Tel. 0921/514910

Verk. PC-Orig. Nigel Mansell, Eric, Prophecy O. T. Shadow, Patrizier, Veil of Darkness, 8 Ball Deluxe je 50 DM, Kyandia, Term. 2, Nights. 30 DM. Tel. 07152/52677 Thomas

Verk. für je 45,– DM Eye of the Beholder 3, Ultima 7, Indiana Jones, Fate of Atlantis, History Line, Steigenberger Hotelmanager. Ruft an unter Tel. 0611/565290 (Fabian)

Verk. Super off Road 30, Game Pack 40, Virtual Reality 40, Basketball Sports 25, 24-Nadel-Farbrucker, 1 Jahr, 495,–; Tel. von 19–21 Uhr 08382/75995

Verk. Sherl. Holmes 50,–; Indy III 35,–; Indy IV 50,–; M. Island II 50,–; Hook 45,–; Pools of Darkness 25,–; 1869 50,–; Tel. von 19–21 Uhr 08382/75995

Verk. orig. Syndicate 60 DM, Flashback 50 DM, Space Quest 5 50 DM, Rail Glau Edition 40 DM. Suche Fred Pharkas A-Train, Day of the Tentacle, dt., Tel. 02552/62229 Frank

386DX/40 MHz/64 KB Cache/4 MB RAM/Super-VGA-Karte + Super-VGA-Monitor + Soundblaster + 5,25 u. 3,5 Zoll LW + CD-ROM LW + 8 CD Sound 5 Spiele für 2000,– DM. Telefon 06441/31634

Top Orig. EM BMP SSS Footm3 Rail T., Hannibal Command HQ, GC2, M1, TF1942, Burning Steel, Civilization, Rome 92, WG2, Advantage Tennis, VB 30–50 DM. Tel. 06027/6937, suche Castles 2

Verk. PC-Orig. Premier Manager, Ishar 2, Championship Manager 93, je 20,– + NN Syndicate, Fields of Glory, Sensible Soccer, Football, je 20 + NN. Tel. 0211/400410

Biete Syndicate, Sensible Soccer, Fields of Glory, suche im Tausch, Aces over Eur., Day of Tentacle, Land of Love, NHL Hockey, Tel. 0211/40041. Verk. auch für MD + SNES

Tausche orig. Civilization; Ultima 7; Wizardry 7; UW 2; Beholder 2; Spacedward HO; suche Spelljammer; Ultima 7 Teil 2; Syndicate; Burning Steel; Tel. 02274/4822

Tausche: SQ5, DSA, Wizardry 7, Flashback, Shadow of the Comet, Mu M3, 4, L. of the Temptress Crisis in T. Kreming, u.v.m. gg. E. O. B. III, F15 III, L. of Lore, Tornado, Sierra-Spiele Roll. Sp., Tel. 036041/7247

Suche 486DX33–66 Local Bus, mind. 200 MB Festp. 4–8 MB RAM Tower, Maus, bis 2000 DM eventuell + Streamer + Grafiksoft. Angebote an S. Miefert, Boelckeweg 12, 49088 Osnabrück

Verkaufe 14-Zoll-Farbmonitor LE 1024 (MPR II) und VGA-Grafikkarte ET4000 mit 1 MB DRAM (3/4 Jahr alt). Verkaufe auch einzeln. Ruf an unter Tel. 02938/716

Verk. Indy 4, SQ5, PQ3, Robocop 3 (alle Prg. k.d.) und Spellcasting 301 für je 45,– X-Wing für 50,– und Larry 2 für 25,–. Kaufe die Hard 1 für 20,–. Tel. 07654/1895

Verk. 396–33DX 4 MB RAM - 120 MB HD 3,5", 5,25", CD-ROM SVGA 1 MB Drucker, Monitor Philips 1410, MS-DOS 5.0, Win 3.1 AVK3, Max 386, S. Blast, pro 4 Maus, Pinball, Win. Golf u.v.m. Tel. 0341/2313558

Verk. 486DX–33, 4 MB RAM 212 MB Festplatte SVGA-Monitor, SVGA-Karte (32000 Farben), Soundblaster 2.0, 3,5 und 5,25 LW., Tower 2900,–. T. 06081/15430 mit HP D. J. 500 3400,–

Verk. Trolls 60 DM. Suche Populous: The Promised Lands 20 DM oder Powermonger 30 DM. An A. Bielert, Wolfgangswiese 22, 99867 Gotha

Verkaufe Civilization, Silent Service 2, Task Force, Car & Driver, Gunship 2000, Atac F117, B17, BOB, Swotl, Golf, Populous, Sim City, M1 Tank, je 25–55 DM. Tel. 08243/731 ab 18 Uhr

MS Flugsimulator 4.0 + Designer + Sound + 4 Fluggebiete Küste/Rhein/Main/Ruhr/Mittelgebirge v. Aerosoft NP 500,– für 250,– komplett zu verk. Tel. 08243/731 abend

Suche f. MS-DOS: Vermeer-Hanse-Monopoly Mad-TV. Verkaufte War in the Gulf. Tel. 08191/70921 ab 18 Uhr. Nur Originale.

Verkaufe Sound-Galaxy-Card, 16 Bit Stereo Digitized mit Handbuch u. Software für 200,– (neu 325,–) Tel. 069/5071674

Verk. orig. 5,25: EOB 2 DV 30 DM; 3,5: DSA DV 35 DM; Lemmings 2 da 45 DM; Rampart da 20 DM; Realms da, Captive da, Shadowlands da, je 15 DM NN u. V-Scheck. Tel. 04421/55346

Strike Comm, F15–3 je 50 DM, Burning Steel, Monkey Island 2, Civilization, WC1 + SM1 + 2, je 40 DM, Midwinter + Dune + Hero Quest + Flight of Intruder 40 DM. Tel. 06106/24296 ab 18 Uhr

Verkaufe 4 Monate altes CD-ROM-Laufwerk von Crativ Labs für 390 DM und Soundblaster Pro 3.0 für 250 DM. Ruft an bei Markus Pfeifer, Tel. 02741/22768

Suche CDs: 7th Guest, Day of Tent., Patrizier, Eric T. U., Inca, Indy, KQ 5 + 6, EQ, SQ 4, Kyandia, Loom, Infocom, Magn. Scroll, Monkey Isl., Ultima 1–6, WC, WC 2, Tel. 04971/7613

PC-Orig. + N. N. Monkey Island 2 50,–, Police Quest 2 + 3 je 50,–, WC 2 Spez. OP Disk 1 + 2 je 30,–, Gunboat 30,–, B17 60,–, Wonderland 50,–, Falcon AT 40,–. Ab 19 Uhr Tel. 02822/52415

Verk./Tausche Populous 2 45 DM geg. Tornado, Aces of Pacific, Aces o. Europe oder andere Sims, oder Rollenspiele wie Underworld, kaufe auch Spiele. Tel. 07558/1286

Verk. Gravis Ultrasound neu für 300 DM. Noch 9 Monate Garantie. Matthias Becker, Nordhäuserstr. 14, 34454 Arnsen, Tel. 05691/3823. Bitte nur von 19–20 Uhr anrufen.

Verkaufe: Soundblaster Pro 200 DM, Soundblaster CD-ROM 300 DM, beide zusammen 450 DM. Tel. 02831/3058, Marco

Verk. 286 16 MHz; 1 MB RAM; 44 MB HD; 5,25 LW (HD); VGA-Karte; Maus, SVGA-Monitor, alles nur 1 Jahr alt; VB 1100 DM; Richter, Pachtthausstr. 13; 08349 Johanngeorgenstadt, Tel. 03773/2475

Verk. PC-Orig.: Str. Comm., BMP, A-Train, Civil., Sherlock H., Formula O. G. P. (engl.). Preis 400–600 dS, A-Tel. 07235/3208 Andi, Austria!

Verk. orig. PC-Spiele: F117A, Buck Rogers, Atomino, Space Quest 3, komplett für 100 DM. Tel. 089/661402, München

Tausche: Syndicate; KQ6; Kyandia; Sim Earth Lemmings 2; Swotl; Larry 5; Armor Alley; alle dV gegen: Pirates Gold dV; Empire Deluxe dV; Ultima 7/12 dV, Freddy P.; Day of T., Tel. 0661/34480

Verk. SB-Pro 190 DM + CD-ROM-Drive AT-Bus Creative 400 DM, oder zusammen 570 DM. Jens Pfeifer, Tel. 02741/21952. Achtung! Meldet sich Mies! Nach Jens fragen!

Verk. Originale: Sherlock Holmes, Falcon 3, Aces o. T. P., Motherboard 386SX 16 MHz, 2 MB RAM, Tel. 08731/60777, ab 18 Uhr (Klaus)

Strike Comm., Eishockey Man., Global Effect Inc., Clash of Steel, Pinball Dreams, Lost Vikings, Civilization, Pacific Islands, The Legacy, Ultima 6 u.a., Tel. 02622/7830

Verkaufe original Harrier Jump-Jet für 55 DM oder Tausch gegen original X-Wing (deutsch). Tel. 06202/63746

Orig. Spiele Red Baron dt., Swotl dt., Lings + 7 Kurse, Dynablast, Ishido, Quest for Glory 3 dt., je 20 DM 35,– inkl. Port, Linkskurse DM 15,–. Tel. 0911/471136, abends

Digit-Sticks Competition, Digit. Joystick-Karte, analoge Joystick-Karte, VGA-Karte, 2 kleine Stereofoxen, Preise DM 15,–, 20,– und 50,– inkl. Porto. Tel. 0911/471136, abends

Verk. 386DX, 25 MHz, 2 MB RAM, 100 MB Festplatte, 3,5 + 5,25" Laufwerke, VGA-Karte, VGA-Monitor, DOS 4.01 und 3 Spiele für VB 1890,– DM; Tel. 08161/92461, ab 18 h

Verk. orig. On the Road 55 DM, BMP, Test Drive II + alle Zusatzdisks, Castles je 50 DM, Team Suzuki 45 DM, weitere Spiele auf Anfrage. Tel. 08161/92461, ab 18 h

386DX-40, 150 MB HD, 4 MB RAM, 3,5 + 5,25" Laufw., VGA-Monitor, Joystick, Gamecard, Tastatur, Infrarot-Maus, MS-DOS 6.0, Windows 3.1, viele Games +++ VB 2400. Tel. 07161/34826

Verk.: HS LE 1024 str. arm. hires VGA-Monitor, Conner 210 MB AT-Bus HD m. Contr., Soundblaster 1.5, HS2400 postzugl. Modem, ST 41200N 1 GB HD m. Contr., Tel. 089/7144553

Comanche, Formula One GP, Strike Commander, Bundesliga Man. Pro, Ambush at Sorinor, M8M5, Cadaver, X-Wing, Pirates Gold u.a. Verkauf/Tausch, Tel. 02622/7830

Verk. Syndicate 50,–, Empire Deluxe, Underworld 2, Wizardry 7 je 45,–, Wing Commander 35,–, Bandit Kings 30,–, Monkey Islands 2 40,–, Tel. 0711/3454204

Original-Spiele Star Trek 25th/Swotl/Gunship 2000/Red Baron/Nova 9/Team Pacific/Harpoon/Gunboat nur zusammen für DM 220,–. Tel. 05625/5993

Tauschen! Suche nur kpl. dt. Blue Force, Police Quest 4, Sam + Max, Pirates Gold! F. Pharkas, D. of Tentacle, Power Wertung + 80 %. Habe Super Games! Tel. 06251/39726 (abends)

Verkaufe Lemmings 2 mit Zubehör für ca. 60 M. Samstags ab 14 Uhr 07832/3467. Fragen nach Michael.

Verk. Space Quest V f. 70 DM. Tel. 05604/7429

Tausche: Syndicate, MM3, Planet's Edge, WC1 + Data 1 + 2, Maelstrom, Legend, Bandit Kings, DSA, EOB 2, Dynatech, Perfect General, Star Control 2, Siege, Dune 2, Bl + Data. Tel. 0711/264884

Suche: Burntime, Spaceward HO, Ambush, U7/2 BAT, BAT2, Armada 2525, Immortal, Gateway, U7 UW1, Dark Sun, Betrayal at K., Supremacy, Pirates Gold, Burn. Steel. Tel. 0711/264884

Suche orig. PC-Spiel Mechwarrior. Zahle bis 35 DM. Schickt Eure Angebote an: Christian Schulte, Mendelssohnstr. 44, 67061 Ludwigshafen

PC-Orig.: HL14-18, Hero Quest, Wizardry 7, Swotl, Task Force 1942, Red Baron, Moonbase, Aces of Pacific, Guns or Butter, Captive, Monkey 2, Bandit Kings, Muds! Tel. 07045/8087

PC-Orig.: Strike Com., Comanche, Gobins 2, Tim, U7, Sherlock Holmes, Plan 9, Battel 2, Epic, A-Train, Indy 4, F-117A, Underworld 2, Harpoon + ca. 20 SSI-Spiele! Tel. 07045/8087

PC-Orig.: Bitmap Bros 1, Finest Hour, GC2, Catacomb Abyss, Team Yankee, Fantasy Pak, FF Football, Lost Treasures 1, Speedball 2 + 25 Spiele für 400 DM! Tel. 07045/8087

Syndicate, Uncharted Waters, Pirates Gold, A-Train, je 50 DM; Indy 4, Comanche, je 40 DM; Links 386-Kurse Mauna Kea (SVGV), Troon North (VGA) 25 + 20 DM, Tel. 0911/593859

Suche preisgünstige Computerspiele, z.B. Comanche deut. + Mission Disc. 1. S. Welke, Fahrweg 20, 16816 Neuruppin, Tel. + BTX 03391-357750

Verk. orig. Kyandia DM 50,–, X-Wing DM 60,– und Populous 2 DM 55,–, alle auf 3,5", suche GS-2000-Cyndikat, Wizardry 7, Tel. ab 19 Uhr 06181/63908

Verk. NEC Pinwriter P30 A3 24 Nadeln sw + Druckerständer + Farbband + div. Sorten Druckerpapier VB 600 DM. Tel. 0531/332578 ab 18.30 Uhr

Verk. 3 Top-Games (Comanche, History Line, Indy 4) für nur 100,– DM! (NP über 250,– DM). Christoph Doll, Lortzingstr. 19 a, 50931 Köln, Tel. 0221/403960

Verk. 386DX-40, 4 MB RAM, 3,5 + 5,25 LW, 130 MB HD, SVGA-Karte, Farbmonitor, SSI, SB 2.0, 24 Nadelr., CD-ROM, Laufw., 4 Spiele = The 7st. Guest, X-Wing, BMP 2.0, Dynabl. DM 3200 VB, Tel. 02162/77892

Suche Spelljammer und Privateer mit deutschem Handbuch, Tel. 0961/46193

Verk. 386/40, 2 MB RAM, 40 MB HD, 3,5 + 5,25 LW, Dr. DOS 6.0, VGA-Karte, Tastatur, Strahlg., VGA-Monitor, Tower, 1900 DM. Tel. 06544/1023 (Johannes)

Verk. Comanche, Flashback, Aces, SC, F15 III, Task 42, Kings Q. 6, SQ 4, Inca, Underworld, Indy 4, Monkey 2, Etern. u.v.m., 30–40 DM, ab 19 Uhr, Tel. 0340/616640

Verk. 386/40, 4 MB RAM, 105 MB Festpl., neu, SVGA-Mon., 3,5" u. 5,25" LW, Soundblaster + 5 Top-Games, Tel. 0340/616640, DM 1500, ab 19 Uhr

Tausche 1869, Indy 4, Monkey 1 + 2, Gob 2, S. Ant., Global Effect, Inc. Mach, LOT geg. Eish. Man, Patrizier, Dune 2, Castles 2, Car + Driver, U7, Pirates, St. Trek. Tel. 089/6972037 ab 17h

Originale: WC2, Kyandia, Battle Chess 4000 je 45 DM, Civi, Pockets je 40 DM, Underworld 2, Jordan in Flight je 60 DM, CD: 7th Guest, Maniac 275 DM, Tel. 0521/391625

Verk. Task-Force, Shanghai 2, Battle-Isle + Data-D, Silent-Service 2, Aces of t. Pacific, Chessmaster 3000, Winterchallenge je 45 DM, Tel. 07073/1259

Verk. 486-33 + 14" Monitor Color, 3,5" + 5,25" Laufw., 170 MB Conner Festf., 4 MB RAM, Lotus 1-2-3: Win., Borland C++, Keyb. und viel Software. Tel. 05661/7303-0, Ingo

Verkaufe: Strike Commander, Lethal Weapon, Car + Driver, First Samurai. Sehr billig! Suche: The Lost Vikings! Sonst nur Verkauf! Tel. 02933/5248 Christian, ab 16 Uhr ILDD

Verk. 30 orig. Spiele: z.B. Aces of the Pacific, Syndicate, Task Force 1942, Silent Service 2, Star Flight 2, Utopia, X-Wing, Special Forces, WC1 u.v.m. Kompl. Liste kostenlos anfordern unter Tel. 06758/7599

Tel. 06758/7599 ab 18.00 bei Arun! Außerdem verk. Multimedia Pack: Phillips CD-ROM + Soundblaster Emulation + 2 Aktivboxen + CD-ROM-Games + Joystickport + Joystick! Preis auf VHB. Ciao!

Verk. Comanche, Strike C. (je 40 DM) BMP 2.0 Civilization, Spaceward HO, Hystory Line Startrek (je 30 DM), K. Kannenberg, Str. d. Friedens 9, 06308 Siebigerode

Verkaufe mit Sumi-CD-ROM LU 005, 5 Mon. alt + CD f. Windows für 330,-. Tel.: 08142/18219, Fax: 08142/49879

PC-Demos (z.B. Crystal Dreams II 3,5 MB) abzugeben. Liste gegen 1 DM Rückporto bei: Karl-Heinz Gunkel, Postfach 1221, 36267 Philippsthal

Verkaufe: SB 2 0 100 DM, 286/16 Motherb. + 1 MB RAM 200 DM, VGA-Karte 256 KB 50 DM, Civ. 40 DM, Mad-TV 40 DM, Preise VB. Suche: 4 MB RAM, Tel. 030/5134763, ab 17 Uhr

Verk. Motherboard 80386/20 MHz 64 KB Cache, Festplatte 40 MB, Atorix ET-4000 Grafikarte 512 MB, Tel. 05245/6636, Achim

Flugsimulatoren alles Originale. Strike Commander, Dog Fight, Reach for the Skies, Harrier-Domark, Epic, Comanche B17, Kn. of Sky, jedes Spiel 50,-. Tel. 07684/1528

Verkaufe billige PC-Spiele, z.B.: Indy 4, PQ3, Larry 3 + 5 usw. Preis auf Anfrage! Tel. 09074/1253

Suche TV-Sports Boxing-Football und Basketball, World Championship, Boxing Manager, Preis nach Vereinbarung. Tel. 02383/50946, Mo.-Fr. 14-15, Sa. 10-13 Uhr

Suche PC-Spiele: Kennedy Approach, The Sentinel, Alter Ego, They Stole a Million, Buggy Boy, Virus, Zahle Höchstpreise, Tel. 089/9030750 - offers versuchen

Verk. PC386, 25 MHz, 4 MB RAM, Copr. i387, 50 MB HD, 3,5", FD, SVGA-Mon. NEC 3 FG, 24-N-Dr. NEC PW, MS-Mouse, DOS + Win., viel ZB + SW, NP >8000,-, VB 2500,-, Tel. 089/9030750 (abends)

Verk. PC-Spiele: Strike Com. (50), F15 III (50), Syndicate (45), Populous II (45), AD + D Unlimited Adv. (50), Sens. Soc. (45), zusammen 200 DM (!), call: 0731/266378

Verkaufe Soundkarte Pro Audio Spektrum Plus, halbes Jahr alt, Adlib- und Soundblaster-kompatibel, Preis: 200,- DM, Julian Glab, Am Biengarten 12, 65582 Hambach

Tandy 80286 Laptop. Mit 60 MB, 1 MB RAM (aufrüstbar bis 3 MB), 3 Laufwerke, Anschluß für Drucker, Monitor und Maus. Zusätzlich mit MS-DOS 5.0, Netzteil und Tragetasche. Batteriebetrieb bis zu 6 h. VB 1450,-, Tel. 08020/633, Fax: 08020/1737

Das schwarze Auge, Dungeon Master, Tristan, ab DM 20,-, Tel. 04298/5755, Betail auf Krondor

Verk. Euro-PC 2 (640 KB RAM, 720 KB FDD, HD 20, Monitor) + 5 Top-Spiele für nur 500 DM, Markus Berger, Leipziger Str. 43, 10117 Berlin, Tel. 030/2295858 (ab 14 Uhr)

Soundkarte: 35,- Soundkarte: S. B. kompl. + SW 110,-, CD-ROM: Space Quest, Loom, Monkey, Seven Guest, Shareware, Siellar 7, DM 30,-, Tel. 07154/80437

Verkaufe: Space Hulk, Dune 2, MM3, F117A, F15/3, Comanche + Data, Wizardry 7, Summoning, je 40-60 DM; suche Pirates Gold, L. o. Kyandia. Tausche auch Tel. 06733/8475 SPS Drexler

Verk. Gobilins, Buck Rogers je 30 DM; Wizardry 6, Steel Empire, Ultima UW je 40 DM; Wizardry 7, Ultima 7 je 50 DM (handelt). Tel. 02295/5490 (Christian)

Suche CD-ROMs, zahle bis DM 65,-, WC 1 + 2, Kyandia, 7th Guest, Tentacle dt., FAO 1-3, PC-Plx 1-3, Storm 1-3, Stareware, Patrizier etc., Tel. 02151/397288 ab 18 Uhr Markus

Ultima-Spiele: Underworld 2 50,-, Ultima 7 (1) 30,-, in Originalverp. m. dt. Anl. Tel. 030/9218634 Schliebener, Ribnitzer Str. 25, 13051 Berlin

Tauschpartner für PC-Spiele gesucht. Habe viele neue Games! Schreibt an: Boris Wulff, Rodeweg 4, 22117 Hamburg

Verkaufe meine komplette Spielsammlung, (MM2, Legacy, Links 386 + Kurse ...), Tel. 0273/6969 ab 19 Uhr, Oliver

30 Originalspiele f. 450,- DM! Z.B. Monkey 2, Battle Isle m. Data, M + M3, Buck Rogers I + II, Patrizier etc., Alex Tel. 0781/780866

Verk. Kyandia, Flashback, Underworld 2, Star Trek, Veil of Darkness, X-Wing, Alles Originale zu je 45,- DM. Peter Stadelmann, Schopperstr. 14, 90518 Altdorf

Orig. PC-Spiele: Dogfight, Tornado je 45,-, Falcon 3.0 inkl. Mission 1 75,-, Global Effect, Dominion je 30,-, Tank, 477 Attach, Strike II je 15,-, Tel. 02242/4255

Tausche Battle Isle + Data Batteltech 2, Gunship 2000, Empire Deluxe, Syndicate gegen Space Hulk, Dune 2, F-15, 3 Aces over Europe, Tel. 0791/52174, Reiner

Verk. 386DX 40, 4 MB Hauptspeicher + 3,5 u. 5,25 Laufwerke + ET 4000 Karte 1 MB, 16,7 Mill. Farben + Wechselplatte + Monitor + X-Wing + Dif. Software, Preis VB, Tel. 04207/4568

Verk. 486DX/33, 220 MB HD, 4 MB RAM, 5,25" + 3,5" LW; 1 MB VGA-Karte + 14"-Monitor, 70 Hz MPRT; Maus; DOS 6.0 + Windows 3.1, PC-Tools 8.0; VB 2750 DM, Tel. 02431/6923

Verk. PC-Orig. Links 386; Sens. Soccer; 1869; Indy 4; Leg of Kyandia; Empire Deluxe; Eishockey Manager DM 30; Pirates Gold DM 35; Strike C. + Speech DM 40; Tel. 02431/6923

Verk. Day of Tentacle (engl.) für 60 DM (od. Tausch gg. deutsche Vers.) + Sim Life (deutsch) für je 60 DM (alles 100 % o.k.), Tel. 03525/760440 ab 18 Uhr (Andreas)

Strike Commander u. Syndicate für je 60,-, zusammen für 100,- DM zu verkaufen. Tel. 06432/83829

Kaufe ältere Rollenspiele: Fate-Gates of Dawn, Crystals of Arborea, Realms of Darkness, Temple of Apshar, Drachen von Laas, Demoniak, Ys, u.v.m., Carsten, Tel. 05832/305

Hilf! Suche alle AD & D-Spiele für den PC (nur engl./Originale) und LSG-Bücher und Cluebooks dazu. Ruft an (ab 14 Uhr) 05207/87401 (Daniel). Es lohnt sich!

Lost in L. A. 40,-, Links 30,-, Defender of the Crown 20,-, Tel. 07762/1426 Andi

Suche Indiana Jones 3 dt. VGA-Version, Indy Action Games, Loom, I. Jones 3 ev. Verkauft: Elvira 1 35,- DM, Tel. 02362/43797 Ralf

Verkaufe: Bob + Datadisk 30 DM, Swotl + DO 335 the 162 30 DM, Firebrigade (Strategie) 20 DM, PC-Tools, orig. deutsch 7,1 50 DM, ab 18.00, Tel. 0261/42774

Tausch: Biete Car & Driver, SQ 4, Legend of Kyandia, Populous 2, DM. EOB 2, MM 3, Suche: Hannibal, Prince 2, Conquered Kingdoms, Lemmings 2 - Ralf, Tel. 04181/39236

Verkaufe bzw. tausche MM3: 30 DM; Ultima 7 - Teil 1 dt., MM 4 je 60 DM; Oil Imperium, Hard Drivin II je 20 DM. Suche Wizardry 7 dt., Fate-Gates of D. Tel. 03973/431589

Verk. Day of the Tentacle. Suche: Bloodwych, BMP, Tel. 08131/78796

Verk. Ambush, Empire Deluxe, Siege, Siege Data, Comanche, HL 14-18, Dune 2, Indy 4 für 30-50 DM, Tel. 06029/4172

Schweiz! Verk. Longbow, Kings Quest 5 + 6, Indy 4, Wing commander 2 ... Fr. 40,-, Ultima 7 ... Fr. 50,-, Eye of Beholder ... Fr. 20,-, Tel. 061/712381, Roger

PC-Originale: Eishockey Manager, Indy IV, Elite Plus, Sim Earth, Lemmings II, Realms, Der Patrizier, Taskforce 1942, Wizardry 7, Sherlock Holmes, etc. Telefon: 05382/4858

Verk. 486DX 2, 50 MHz, 4 MB RAM, 170 MB HDD, 3,5 + 5,25 Disk, ET 4000 Hi Color VGA, DOS 6.0, 14"-Super-VGA-Monitor für 3000,- DM. Tel. 06142/81149 ab 19.00 Uhr

Biete ständig PD und SW, Liste gegen frankierten Rückumschlag. Kopiere ihre Vorlagen. Wimmer Thomas, Brandvorwerkstr. 41, 04275 Leipzig, Tel. 017132/23109

Verk. PC-Orig. Aces over Europe DM 55, Might + Magic 5, dt. Version DM 60, Tel. 0201/273347

Verk. Soundblaster 2.0 von Media Concept für nur 80 DM. Ruft sofort an! Unter der Nummer 06081/8755 ab 17.00 Uhr (Marcel)

Verk. 486DX 2, 50 MHz, 4 MB RAM, 170 MB HDD, 3,5 + 5,25 Disk, ET 4000 Hi Color VGA, DOS 6.0, 14"-Super-VGA-Monitor für 3000,- DM. Tel. 06142/81149 ab 19.00 Uhr

15 DM für jedes PC-Original. Ich verkaufe meine Softwaresammlung wie Strike Commander, Indiana Jones 4, Day of the Tentacle, Ultima Underworld II und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Garantierte Antwort und Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrissergasse 2, A-8773 Kammern

Verk. Indy 4 dt. 55 DM, U7 dt. 60 DM, sim Ant dt. 45 DM, Syndicate dt. 60 DM, Ultima Underworld 2 dt. 60 DM, Tel. 02565/3772

Verk. Strike Comm. 60 DM; Zak, JF1, F19, Mig 29, Simc. Terr., Micros. Maus, Double Density, Gamecard + Joy., je 30 DM; BTX-Card. T. 0821/781696 Christian ab 15 h

Verkaufe 286/16 MHz, 40 MB HD, 1 MB RAM, 5,25 LW, VGA-Monitor, Maus, Tastatur, Software und Spiele, VB 1000 DM, Th. Apel, Tel. 089/535739 Zollstr. 2b, 80335 München

Verkaufe: Strike Commander 70 DM, Space Wrecked, Dune je 40 DM, Battle Isle 40 DM, tausche auch gegen Syndicate, Ambush at Korinor, Tel. 06321/84374

Verk. 386DX/25 v. Privileg, 2 MB RAM, SVGA-Karte & Monitor (strahlungsarm) 85 MB Festpl., 3,5 + 5,25 LW., Soundblaster, Maus, 2000 DM VHB., Tel. 04708/351

PC-Originale günstig X-Wing 40 DM, Space Hulk 30 DM, Wizardry 7 40 DM, Rech Fore The Skies 20 DM, Task Force 30 DM, Siege 20 DM, Xeen Die Dunkle Seite, Tel. 02161/208925

Suche CD-ROM-Spiele aller Art, tausche auch! Suche außerdem Aces over Europe; Doglight; Lands of Lore; FS 5; M1 Tank P., und alles Neue, ab 18.00 Tel. 04161/52187

Verkaufe: Railroad T. 40 DM, Comanche 40 DM, Microsoft Flugsim. 4 mit Hawaii-Scenerie 50 DM, 1839 (Vollv.) 20 DM, Mission Supernova (Vollv. Teil I + II) Andreas Eck Tel. 04651/31400

Verkaufe oder tausche Ishar 2, A-Train, UW, Civilization, HL 14-18, Transarc, Hexuma, Mad TV, CD Ultima 1-6 u.a. Suche CDs, PC-Engine + ZBH 100,-, Tel. 06772/1240

Atari ST

Atari ST Soft supergünstig: Indy 3 DM 25,-, Thunderblade DM 20, F-29 Retal. DM 30, Operat. Thunderbolt DM 30, Turrican 2 DM 25, Xenon 2 DM 20, Startrek Reb. Uni. DM 15, Tel. 034206/78259

Amberstar, Populous 2, Special Forces, UMS 2, Indiana Jones 3, Charge of the Light Brigade: je 40 DM; Starflight, Carrier Command, Conqueror, UMS: je 20 DM. Tel. 089/7143804

Verkaufe Airbus A320, VB 85 DM, Monkey Island 59 DM und Great Courts 2 DM 49, Tel. 0228/473519, ab 19 Uhr. Marcus Hiersmann, Im Genssem 23, 53225 Bonn

Verkaufe Originalspiele: Gunship, Elite, Silent Service, Championship Wrestling, Gauntlet 2, Falcon. The F-16 Fighter Simulation, Monkey Island, SDI, Tel. 0531/601452 (Deniz)

Verk. Amberstar, F1 GP, Special Forces, F15 II, Monkey Island, Supercars II, Gobilins u.v.a. Tel. 0431/687678 (Gunnar)

Wg. Systemaufgabe Original-ST-Spiele, je 20 DM: Epic, Lemmings, Vroom, MiG 29, Steel Empire, Thunderhawk, Midwinter 2, Rainbow Islands, ältere auf Anfrage. Tel. 02242/4255

Suche F-16 Falcon mit Mission Disks für 60 DM und Amberstar für 40 DM. Tausche auch gegen Monkey Island oder Sensible Soccer. Tel. 09566/688, Heiko Stamberger

1040 STE mit Farbmonitor, 2 Joysticks, Maus, 5 Originalspiele (z.B. Populous 2, Lemmings, Fate-Gates of Dawn), NP 1900 DM, VB 750 DM. Tel. 030/7412228

Verkaufe Adapter zum Anschluß von VGA-Monitor an Atari für 50 DM, ST-Basic, Dark Czzli, Mortville Manor sowie andere für 5 DM zzgl. NN. Tel. 06708/2955, abends

Verk. Sim City + Populous, Speedball 2, Midwinter + Cadaver + Bloodwych, Ironlord, Carrier Command, Streetfighter, Game Over 2, Jupiter's Masterdrive. Tel. 08131/78796

Master System

Verkaufe Master System II + Alex Kidd + Sonic + Adapter für 100 DM. Tel. 0611/25546

PC Engine

Verkaufe PC-Engine + 35 Spiele + XE-1 Pro + 1 Pad, für nur 500 DM. Tel. 06021/48401, Holger

Turboduo + 7 CDs (Lords Thunder) + 28 Cards (Splatterhouse, viele Klassiker), viel Zubeh., VHB 900 DM, 4 MD-Module, zusammen 120 DM. Suche PC-Spiele. Tel. 06772/1240

Verkaufe PC-Engine mit 150 Spielen, evtl. Tausch gg. Turbo-Duo oder andere Konsole, Preis VS. Tel. 08141/23212, ab 13 Uhr (Stefan)

Verkaufe PC-Engine und Turbo-Duo-Cards und CD (z.B. Puzznic, 1943, Pop'n Magic, Methamorphosis, etc.). Tel. 0231/759829 oder Tel. 02922/861713 (Thomas)

Verkaufe, kaufe, tausche alles für PC-Engine, Turbo Duo, Super-NES, Neo Geo, Mega Drive, Mak, Platinen. Habe viele Sammlerstücke für PC-Engine. Tel. 089/1403732

Verk. PC-Engine GT mit 9 Spielen, wie z.B. Bomberman '93, Bonk 3 unbd Parodius, für 400 DM. Tel. 030/4018584 (Fabian)

Verkaufe PC-Engine mit 7 Spielen (5 neue) und Scartkabel für VB 450 DM. Tel. 0521/84081

Game Boy

Verk. GB + 13 Games + Kopfh. + Dialogkabel + GB-Spiele, guterhalten, nur komplett, NP fast 1000 DM, für phantastische 500 DM. Tel. 08867/385, nach 15 Uhr

Suche GB-Spiele um 20-25 DM. Besonders Powermission, GB-Wars (40 DM). Liste mit Angeboten und Tel.-Nr. an: Roman Heger, Fichtelbergstr. 41, 70469 Stuttgart

Verk. GB mit 2 Games für 125 DM und außerdem Adven. Island + Loney Tunes je 45 DM, zusammen für 80 DM. Alles zusammen für nur 190 DM. Tel. 07724/7656

Verkaufe 50 Game-Boy-Spiele für 350 DM (nur kpl.), z.B. Batman II / Micky Mouse / Castellan / Bubble Ghost / Klax / Mario Land. Tel. 04521/71497, ab 19 Uhr

Suche 1 Game Boy + div. Spiele zum kaufen. Tausche evtl. gegen Super-NES, NES, M.-Drive-Spiele, Tel. 04627/1618, ab 20 Uhr

Verkaufe GB-Spiele: Mystik Quest, Track Meet, Nemesis usw. Alles 100%ig o.k., ab 30 DM. Tel. 02181/9437

Verk. NES mit Mario I und California Games und Profi-Joystick. Tausche auch California Games gegen Mega Man I, Jan Knudsen, Süderende 8, 25821 Dörpum, Tel. 04671/4776

Hilf! Ich suche einen Game Boy mit einigen Spielen. Kauf oder auch Tausch gegen Super-NES-Spiele. Tel. 04627/1618

Suche Game Boy & Spiele, auch ganzes Sortiment! Bezahlte bis 50 DM für einen Game Boy sowie bis 20 DM für ein Spiel, der Zustand entscheidet! 24 St. erreichbar unter Tel. 02268/3691 Anrufbeantworter

Verkaufe Game Boy incl. 13 Spielen z.B. Turn and Burn, Motocross, Simpsons usw. + Game-light, Tasche, VB 450 DM. Tel. 089/3044619

Verkaufe Game Boy mit 9 Spielen, Dialogkabel und Vier-Spieler-Adapter. Alle Spiele mit Anleitung + Verpackung für 270 DM. Tel. 08141/25839

Verk. Game Boy + 5 Topspiele (Super Mario Land 1+2, Tetris, Kwirk, Spanky's) + Kopfhörer + Tragetasche + Bildschirmvergr., komplett für nur 320 DM. Tel. 0731/9311390, Max

Suche Game Boy Wars. Biete 70 DM. Tel. 02162/41035

Verk. SNES-Kopierstation u. GG-, GB-, MD-, SNES-Spiele und 1 GG, 1 GB und Game Genie für MD und GB und für GG und GB Action Seplay Modul. Tel. 06041/4666, ab 18 Uhr

Verk. GB + 21 Games (F1-Race usw.) + 4 Pl.-Adap., NP über 1300 DM, VP nur 550 DM. Christoph Doll, Lortzingstr. 19a, 50931 Köln, Tel. 0221/403960

Verk. GB + 8 Spiele (SML 2, Dynablast, Tetris, Final F, 2, Castlevania 1, Nemesis 1, F1-Race, World-Cup) + 4-Spieler-Adapter + Dialogkabel, Preis 450 DM, Tel. 089/6133706

Game Gear

Tausche oder kaufe günstig NES- und Game-Gear-Module. Suche auch günstigen 4-fach-Scart-Umschalter. Verkaufe NES-kompatible System für 90 DM. Tel. 05205/70452

Achtung! Verkaufe Game Gear 150 DM, Spiele 30-40 DM, Netzteil + Autoadapter je 25 DM, Verbindungskabel 10 DM (oder alles zusammen). Wo? Bei Milan, Tel. 07142/66088

Verk. SNES-Kopierstation u. GG-, GB-, MD-, SNES-Spiele und 1 GG, 1 GB und Game Genie für MD und GB und für GG und GB Action-Replay-Modul. Tel. 06041/4666, ab 18 Uhr

Superhit! Verk. Game Gear mit TV-Tuner und 2 Spielen (Sonic 2 und Streets of Rage), insgesamt für 350 DM. Tel. 08821/52425, 20 bis 22 Uhr

Verkaufe oder tausche GG mit Netzteil + 5 Spielen sowie diverse Spiele für PC, GB, S-NES (PC ab 50 DM, GB ab 20 DM, S-NES ab 60 DM). Tel. 07681/5066, ab 18 Uhr (Jürgen)

Game Gear zu verk. + Sonic I + Sonic II + Netzteil + Outrun + Gear to Gear-Kabel, für 330 DM. B. Willenböckel, Becklingen 1, 29303 Bergen, Tel. 05051/8410

Mega Drive

Kaufe, verkaufe, tausche SNES, NES, MB, GB-Spiele. Verkaufe: DSA-Sachen: Red Berets, Advanced oder Hero Quest dt., Powerplay-Sammlung, Paranoia, Fantasy-Bücher. Tel. 08231/7276

Kaufe Konsolen + Modul-Sammlungen auf. Mega Drive / Super NES / Neo Geo / Sega Master / NES / Game Gear / Game Boy. Tel. 04521/71497, Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr Andreas

Verk. Mega Drive 50/60 Hz umschaltbar + St. of Rage 2, Quack Shot, Elementar Master + Thunder Force 4 + 2 Pads für nur 300 DM. Tel. 06021/48401 Holger

Verkaufe Mega-Drive-Spiel Super Shinobi 2 für 65 DM. Tel. 05172/4884

Verkaufe einen Sega Mega Drive mit 10 Spielen für 600 DM. Bitte melden bei Anja Lauter, Annostr. 5, 57392 Schmallenberg

Verkaufe einen Sega-Master-System-II-Computer mit 5 Spielen für 300 DM. Bitte melden bei Anja Lauter, Annostr. 5, 57392 Schmallenberg

Verk. neuw. MD Games 40-60 DM. Suche auch SNES Bomberman und j. PC-Engine, zahle oder tausche. L. Nordmeyer, Wolfsgarten 20, 37120 Bovenden, Tel. 05594/8387, Lars

Suche Aeroblast, Desert Strike 1 + 2, Xmen, Micro Machines, Mortal Combat, Tiny Toon, Rage 2, Sonic 2, Warzone, Axe 2, Bio-Hazard, Shining Force, Micky 2 usw. Tel. 07258/8520

Verk. Mega Drive mit 11 Spielen und 2 Joypads. Spiele: Desert Strike, World of Illusion, Sonic 1 + 2 u.a.m. Michael Güthlein, Tel. 09544/6650

Suche für MD Spiele (nur deutsch). Liste an: F. Häbner, Dostojewskistr. 13, 03050 Cottbus

Verkaufe Mega Drive (dt., kaum gebraucht) inkl. 7 Games u.a. Sonic 2, Turtles, Lemmings für 480 DM. Tel. 08065/349, ab 15 Uhr

An/Verkauf von SNES + MD-Spielen (MD ab 25 DM, SNES ab 45 DM), große Auswahl. Suche ständig Spiele, auch mit Gerät Event. Auch GB, MS, NES. Tel. 04774/1789 Rainer

Verk. SNES-Kopierstation u. GG-, GB-, MD-, SNES-Spiele und 1 GG, 1 GB und Game Genie für MD und GB und für GG und GB Action Seplay Modul. Tel. 06041/4666 ab 18 Uhr

Verkaufe Flashback / Landstalker / F-22-Gemfire / LHX / Crueball / Desert Strike / Alien / Captain America / 688 Sub / Humans zu Toppreisen. Tel. 07158/64377 Alex

Mega Drive: Suche dt. Mega-Drive-Spiele, z.B. Jungle Strike, Desert Strike (US), Rocket Knight Adv., Landstalker, Rolo the Rescue, Revenge of Shinobi, Tiny Toons, F1 GP. Zahle bis 75 DM! Tel. 02272/81428 Dietmar

Verkaufe/tausche für MD Rambo 3, Tojam und Earl, SThun Bl., Alien Storm, Gouls'n G., F. SNES F-Zero, St. Fighter 2, S. Probotector. Suche Mortal C, 3 Count B. u.v.m. Tel. 089/3154227

Verkaufe Mega Drive + 2 Joypads + 7 Spiele für 520 DM. 100% o.k. Tel. 07152/25542

Suche Mega Drive & Spiele, auch ganzes Sortiment. Zahle bis 100 DM pro Konsole sowie ab 20 DM pro Spiel, der Zustand entscheidet! Bin 24 Std. erreichbar unter Tel. 02268/3691 Anrufbeantworter

Kaufe, verkaufe, tausche alles für Super NES, Mega Drive, Mega-CD, Neo Geo, PC-Engine, Turbo Duo, Game Gear, Game Boy, Mak. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

NES

Super NES: Suche dt. Super-NES-Spiele, z.B. Alien 3, Royal Rumble, Mystic Quest, Mario All Stars, S-Star Wars, Striker, Streetfighter Turbo CE, Mortal Combat. Zahle bis 80 DM! Tel. 02272/81428 Dietmar

Hallo! Game Boy und Spiele zu kaufen gesucht. Tausch gegen Super-NES/NES/Mega Drive, Game-Boy-Spiele. Tel. 04627/1618

Tausche, kaufe, verkaufe: S-NES-Spiele, habe Street F. Turbo, Castlevania 5, Actraiser (dt.), Soulblazer, Bubsy usw. Suche z.B. Jurassic Park, S. Aleste, S. Bomberman, Mortal K. u.v.m., auch ältere Spiele. Tel. 06196/84257

Verk. NES + 4 Spiele (Mario, Astyanax, Metroid, Double Dribble), alles 100% o.k., für 200 DM. Adrian v. Meibom, Gerüstbauerring 23, 18109 Rostock

Verkaufe für NES Parodius, Shadowgate, Faxanadu, Turtles 2, Monster in my Pocket, je 30 DM, zus. 140 DM. Für GB Turtles II, Barbie, je 20 DM. Tel. 04361/1238

3 NES-Spiele für 100 DM, einzeln 40 DM: North + South, Metal Gear, Skate or die, Athletic + Teppich, Zelda I, II, Blades of Steel (weitere Spiele erfragen). Tel. 08452/8432

Verkaufe verschiedene NES-Spiele wie SMB 1 + 2, Turtles, A boy and his Blob, NES-Advantage u.a. günstig abzugeben. Tel. 06408/6795

Super Famicom

Verkaufe/tausche f. SNES F-Zero, Street Fighter 2, Super Probotector, F. Mega D. Rambo 3, Tojam u. Earl, S. Thunder B., Alien Storm, Gouls'n Ghosts. Suche 3Count. Tel. 089/3154227

Verkaufe SNES: Star Wars (80 DM), Zelda 3 (70 DM), Street Fighter 2 (80 DM), Mario Kart (70 DM) und Tiny Toons (75 DM). Tel. 09251/3747, 15-21 Uhr (Andreas)

Tausche, verkaufe, kaufe Super-Nintendo-Spiele (tausche 2 Super-NES-Spiele gegen möglichst gut erhaltenes Mega Drive). Tel. 04131/47491

Verk. dt. SNES (März), 2 Joyp., Mario, Star Wing, J. C. Tennis, Turtles, Tiny Toons, Sim City, Parodius, Probotector, 2 Bücher, alle Video-Games-Ausgaben, Preis VB. Tel. 04971/7613.

Verkaufe und tausche SNES-Spiele. Suche Adv. Milit. Com. für SNES. Tel. 02828/2102

Verkaufe Super-NES-Module: Wing Commander 75 DM, Super Mario Paint 70 DM, Super Mario World 65 DM, alle deutsch. Tel. 02256/1319

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf. Super NES / Mega Drive / Neo Geo / Sega Master / NES / Game Boy / Game Gear. Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr, Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr

SNES: Zelda, Sim City, Street Fighter, King of the Monsters, Mario World, Mario Kart, Castlevania, alles dt., je 50 DM, Zelda-Buch 15 DM, u.a. 15 DM, MS-Converter für MD 40 DM, alles 100%. Tel. 08581/1217 (Eduard)

Kaufe/verkaufe Spiele, Konsolen für alle Systeme, verkaufe Neo Geo + Spiel für 400 DM, PC-Engine CD + 8 Spiele für 600 DM. Suche MD-CD-Rom und SNES Copy Station. Tel. 06021/219067, ab 13 Uhr. Chris verlangen!

Verk. NES (dt.) mit 7 Spielen (Super Mario 1-3, Mega Man 3, Swords + Serpents, Spy vs Spy, Empire strikes back), alles zusammen für 400 DM, gut erhalten. Tel. 0511/461788 (Oliver)

Endlich ist es da! Das ultimative aktuelle SNES-Magazin für alle, die mehr von ihrer Konsole wissen wollen! Infos mit frankiertem und adressiertem Umschlag an: René Hoppe, Leipziger Str. 16, 56075 Koblenz

Tausche Super-NES-Games. Habe F. Fight 2, Star Fox, Wing Com., Zelda 3 u.a. Suche Lost Vikings, Joe + Mac, Harley's, Tiny Toons, Dunk Shot u.a. Tel. 0671/43316

Verk. SNES mit 3 Spielen (SMW, Zelda 3 dt., Final Fantasy II + Adapter), für FP 350 DM, alles 100% o.k., inkl. Verp. + Anl., erst 7 Monate alt, wenig gebraucht. Tel. 02234/82294 (Michael)

Verkaufe Super Nintendo, 2 Control Pads, Action Replay pro mit 18 Spielen, z.B. Star Wing, Alien 3, Shadow Run, Street Fighter 2, Preis VB. Tel. 07657/694, ab 18 Uhr (Mark)

Verkaufe die Top-Games: Turtles IV 70 DM, Tiny Toons 80 DM und Magical Guest 80 DM. Tel. 06224/74249

Suche für SF eine Copy Station. Die Copy Station muß auch Spiele mit Super-FX-Chip kopieren können, zahle bis 400 DM. Tel. 06224/74249

S-NES / S-FAM-Mega-Drive / PCE-Module und Konsolen kauft/verkauft Tel. 0212/208689

An-/Verkauf von SNES + MD-Spielen (MD ab 25 DM, SNES ab 45 DM), große Auswahl, suche ständig Spiele, auch mit Gerät, evtl. auch GB, MS, NES. Tel. 04774/1789 (Rainer)

Verkaufe Super Nintendo, 3 Joypads, Streetfighter II, Star Wing, Royal Rumble, Super Mario World, AV-Kabel, 2 Monate neu, für 600 DM. Tel. 09921/7284 (Willy)

Verk. SNES Kopierstation und GG, GB, MD, SNES-Spiele und 1 GG, 1 GB und Game Genie für MD und GB und für GG und GB Action Replay Modul. Tel. 06041/4666, ab 18 Uhr

Verk. für S-NES: Ghoulsn Ghosts 70 DM, Parodius 80 DM, Tiny Toon 90 DM. Alle in deutscher Version! Tel. 069/774786, fragt nach Christian

Verkaufe/tausche: Gods (dt.), Actraiser (dt.) gg. SNES- oder MD-Games-Rennspiele, Strategie-Simulation. Jens Scheuffler, Geußnitzer Str. 46, 06712 Zeitz. Rufe zurück!

Suche für S-NES Mechwarrior, Super-Battle-tank, Tiny Toon Adventures, Road Runner, Super Strike Eagle, Wings II, Super Turrican. Tel. 0941/82082

Tausche Super R-Type gegen Castlevania 4. Tel. 07533/5079, ab 17 Uhr

Kaufe, verkaufe, tausche alles für Super-NES, Mega Drive, PC-Engine und Neo Geo. Tel. 07331/40749. Suche Mortal-Kombat, F1 und Mak-Platinen. Felix Schilling, Panoramaweg 42, 73312 Geislingen, Tel. 07331/40749

Tausche, kaufe, verkaufe Super-NES-Spiele. Suche nur US- + dt. Spiele. Habe Actraiser, Star Wars usw. Suche Dongsos Soper, Empire Strikes Back. Tel. 05376/271 (Marco Meyer)

Verkaufe 20 Super-NES-Spiele, u.a. Star Wars, Tiny Toons, Mickey Mouse, Contra 3, Parodius, Axel, Super Wrestlingman usw. Suche Star Wing (dt.). Tel. 089/8502928

Verk.: Twinbee (jp.), Basketball (dt.), F. Fight II (jp.), Turrican (US), Street Fighter II (dt.), Super Battle-tank (US), einzeln oder zusammen, Preis nach Absprache. Tel. 04852/6077 (Daniel)

Verkaufe Alien 3, Axel, Cybernator, X-Man, Gods, Wolfchild, Desert Strike, Batman, Shadow Run, Mickey Mouse, Star Wing. Tel. 07158/64377, ab 18.30 Uhr (Alex)

Vol Verkaufe/kaufe/tausche Games für Super-NES, NES, Game Boy, Mega Drive, Game Gear, Mas. Sys. Suche Final Fight 2, Star Wing etc. Habe z.B. Alien 3. Tel. 04627/1618

Verk. am. Super-NES (RGB) inkl. 8 Games sowie Game Gear mit 4 Games an Meistbietenden. Tel. 02773/6969 (Oliver)

NES-Challenge-Set + 2 Controller + Super Mario 3 für 120 DM Festpreis, kostenlos dazu die Larry Story (LSG. Larry 1-3). Suche günstig Royal Rubble (SNES). Tel. 02684/6174

Tausche/verkaufe Alien 3, NHLPA Hockey 93, Street Fighter II evtl. 2 gegen 1 gegen Bomber Man 93 / Mech Warrior / Jimmy C. oder Turrican. Habe auch Top Gear. Tel. 02645/577

Stop! Verkaufe kpl. Super-NES (dt. Pal), 100% o.k., 1/2 Jahr mit Street Fighter 2, Mario Paint und Action Replay Pro für nur 400 DM. Tel. 08821/52425, ab 20 Uhr

Verkaufe und tausche Super-NES-Spiele. Habe z.B. Street Fighter 2 Turbo, Tiny Toons, Mortal Kombat, E.V.O. u.v.a. Robert Elhami, Kafkastr. 68, 81737 München. Tel. 089/676983

Verk. für dt. Super-NES: Prinz of Persia 50 DM, Mario Paint 20 DM. Tel. 0731/68904, erreichbar zwischen 19 und 21 Uhr

Welche(r) SNES-, MD- oder GB-Freak möchte perfekt erhaltene Spiele mit Zubehör für Spottpreise kaufen? Verkaufe auch MD-Konsolen! Tel. 08532/1259, verlangt Florian

Tausche für SNES dt. Tiny Toons, Super Soccer, Actraiser, Pilot Wings. Suche: The Lost Vikings, Parodius, Star Wing u.a., nur dt. Tel. 06625/7110

Super-NES (US) zu verkaufen. Zubehör: AV-Kabel, 6 Spiele, Action Replay Pro, 2 Pads, Preis: 750 DM. Tel. 05541/32874, fragt nach Philipp

Suche S-NES & Spiele, auch ganzes Sortiment! Zahle bis 100 DM pro Konsole sowie ab 30 DM pro Spiel, der Zustand entscheidet! Bin 24 Std. erreichbar unter Tel. 02268/3691 Anrufbeantworter

Hallo! Ich suche Super Bomberman, Final Fight 2, Für MD: Shinobi 3, Rocket Knight ADV + alles Neue. Tel. 04627/1618

Kaufe, verkaufe, tausche alles für Super-NES, Mega Drive, Mega-CD, Neo Geo, PC-Engine, Turbo Duo, Game Gear, Game Boy, Mak. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Tausche Zelda 3 + Super Mario World gegen Sim City oder Push Over oder NHLPA Hockey oder evtl. ein anderes Modul, deutsche Version. Tel. 08331/2509

Verk. NES mit 17 Spielen (3 Spieler, Kassette, M. Man 2, Mario 2 + 3), alles 100% o.k., für 650 DM, Verkauf nur per Nachnahme! Tel. 0711/2621481, nur zwischen 19 und 20 Uhr anrufen

Tausche, verkaufe, kaufe ständig SNES- und MD-Spiele. Habe J. C. Tennis, Battlet, S. Turrican, M. Kombat u.a. Suche: F1, Pole P., Stanley Cup, Chaos u.a. Tel. 06271/71281

Verk. Super-NES + SM World + Street Fighter 2 (SNES PAC dt., Spiele mit dt. Anleitungen) für komplett 350 DM VB. Tel. 02565/3772 (Heiko)

Verkaufe verschiedene Super-NES-Spiele (jp., dt., US), Preis auf Anfrage. Tel. 07041/3690

Verkaufe für S-NES Super Battletank, Super Strike Eagle, Desert Strike und Super Star Wars für je 70 DM. Alle Spiele unbeschädigt. Tel. 089/713070 (Roland)

Verk. Zelda und Super Soccer für je 50 DM. Suche NHLPA Hockey '93, John Madden F. 93, Jungle Strike, Starfox, Syndicat, Bomberman, Shadowrun für je 55 DM. Tel. 07156/48620

Verk. für je 55 DM: Super Tiny Toon Adv., Busts Loose, Powermonger und Street Fighter 2. Ruft an: Tel. 0611/565290 (Fabian)

Verkaufe neues Super Nintendo + Super Mario World + AV-Stereo-Kabel für 250 DM. Tel. 06400/7133 (ab 15 Uhr)

Verkaufe oder tausche Cybernator, Super-R-Type dt., Super Mario Land gegen andere SNES-Spiele. Tel. 089/7232311 (Emil)

Tausche neueste/ältere Games für SNES (jp., US, dt.). Tausche JB King jp. gegen Topfighter Joyboard. Bei dt. Games bitte nur aktuelle Games! Tel. 07354/2973 (Stefan)

Verk. Mario Paint, Kid Ikarus, Topgun 1 + 2, Metroid, Solstice, Ducktales, Chipndale, Track a Field 2, The Battle of Olympus für je 75 DM. Ruft an: Tel. 089/4396377, von 12 bis 15 Uhr

Verkaufe Super Nintendo mit 8 Super-Spielen, u.a. Star Wing, Super Mario Kart, Zelda 3, Super Propetector, Mechwarrior u.v.m. Tel. 0621/23892, ab 18 Uhr (Andy)

Verk./tausche: Star Wing, Super Prop., Lost Vikings, F-Zero, Zelda. Suche Super Turrican, Mortal Combat, Jungle Strike, Art of F., Fatal F. 2, Shadow Run u.a. Tel. 07121/485417 (Marc)

Verk. für SNES: Super Ghouls 'n Ghosts (59 DM), Super Mario (39 DM). Für Amiga: Lotus 3 (29 DM). Tel. 04664/430

Verk. SNES mit 7 Spielen, 2 Pads, 2 Fachbüchern und anschließbarem Monitor für 1000 DM. Tel. 05634/1802, ab 11 Uhr (Thilo)

Tausche, kaufe, verkaufe Spiele für S-NES, MD, Neo Geo, MS, GB. Suche Omre Battle, M. Kombar, Breath of Fire, Virtual Soccer etc. Tel. 07151/32132, 15 bis 22 Uhr (Bastian)

Verk. Super-NES-Module: Drakkhen (60), Axelay (60), Cluedo (65), Str. Fighter II (55), Mario is Missing (70) + NN-Gebühr. M. v. Bülow, Birkenstr. 4, 21521 Aumühle

Verk. SF- und MD-Games: Bubsy, Cool Spot, MC Kids, Hook, Turrican, Wing Commander, Batman, Twin Bee, SWIV, F-15, Axelay, Arthur World, Aleste, Exhaust Heat, Rampart. Tel. 06473/1430

Diverses

Verkaufe Bundesliga Manager Prof., Red Baron und Second Front (Strategie-Ostfront). Alles orig. Spiele und 100% in Ordnung, je 50 DM. Bernhard Eckl, Rattenberger Str. 18, 94267 Prachenbach

Verk. NES-Superset + 10 Topspiele + Sega Mastersystem 2 mit 5 Topspielen für 700 DM VB (neu 2000 DM), guter Zustand, auch einzeln, mit Anleitung. Tel. 08158/6353 (Andreas)

Tausche Neo Geo + 1 bis 2 Spiele gg. Mega Drive + 33 Sp. / SNES + 30 Sp. / NES + 60 Sp. / Sega Master + 60 Sp. / Game Boy + 60 Sp. Tel. 04521/71497, Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr (Andreas)

Verkaufe 80 MS Spiel, Stück 39 DM, 3 Stück 100 DM, verkaufe auch Amiga 2000 AT/XT Brighboard + 1084-Stereo-Monitor und jede Menge Software, VB 2500 DM. Tel. 06021/21067, ab 13 Uhr (Chris verlangen)

Tausche SNES dt. JB King Joypads und 11 Top Games, alle 85-94% nach Video Games Skala gegen Neo Geo Pal mit 4-5 Games. Tel. 02402/6532, immer mittwochs ab 21 Uhr

Verk.: WWF (60 DM, SNES), WWF (30, Amiga), WWF Rampage '92 (30, VHS). Verk. für PC: Strike C. (70), Syndicate (75, kpl. dt.), Com. Data (40, vs). Tel. 05174/1865

Kaufe jede Menge Spiele für NES, Super-NES, MD, MS, GB und PC-Engine. Bei Aufgabe inklusiv Konsole u. Zubehör. Tel. 0641/84874, 14 bis 18 Uhr (Karl-Heinz verlangen)

Tausche und verkaufe MD- und SNES-Spiele! Zum Beispiel: NHLPA '93, Flashback, Ecco, Wonderboy 5. Tel. 07152/25542

Verkaufe Shareware für den PC. Liste nur gegen frankierten Briefumschlag an: CSE, Merowin-gerstr. 57, 50677 Köln

Verk. SNES.jp. mit Action Replay und 11 Spielen für 900 DM oder tausche gegen Neo-Geo-Module, Last Resort, Art of Fighting und World Heroes 2 oder Viewpoint und Robo Army. Tel. 06872/4497, ab 16 Uhr

Kaufe, verkaufe, tausche alles für Super-NES, Mega Drive, PC-Engine, Neo Geo. Suche Mortal Combat, F1. Tel. 07331/40749

Biete meine S-NES-Spiele, suche Mega Drive, Game Boy, Lynx, Game Gear, Neo Geo, Turbo Duo mit Spielen. Tel. 05376/271 (Mario Meyer)

Verkaufe und tausche Spiele für alle Systeme. Tel. 09082/1588

Verk. Neo Geo mit 2 Pads und 10 Spielen: Ghost Pilot, Fatal Fury, Alpha Mission, Nam-1975, Robo Army, Sengoka, Art of Fighting, Last Resort, Cyber Clip und View Point!!! Alles 100% o.k., für nur 3400 DM!!! mit View Point. Tel. 06624/8404, ab 19 Uhr (André)

Mega-Einsteiger-Set: NES + 2 Controller und Super-Joystick und 5 Spiele wie Zelda usw., 6 Clubhefte, alles nur 299 DM. Tel. 07144/34979, O. Müller, Goethestr. 49, 71563 Affalterbach

Suche Mega Drive-S-NES-NES-GameBoy-Spiele & Konsolen! Zahle Höchstpreise! Nennst Titel des Spiels + Preisvorstell. + Tel.! Durchgehend erreichbar unter Tel. 02268/3691 Anruferbeantwortet

Verk. Neo Geo + Mem. Card + 2 Joyb. für 600 DM, Last Res. für 250 DM, Baseb. St. 2 für 250 DM, Art of F. für 290 DM, Viewpoint für 490 DM, kpl. für 1700 DM. Tel. 0441/601866 (Kim)

Verk. Power Play und Play Time 5/91 bis 9/93 und Amiga Games 10/92 bis 9/93. Tel. 04851/3661

Verkaufe, kaufe, tausche alles für PC-Engine, Turbo Duo, Super-NES, Neo Geo, Mega Drive, Mak, Platinen. Habe viele Sammlerstücke für PC-Engine. Tel. 089/1403732

Verkaufe Sega Master-Syst. II + eingeb. Spiel Alex-Kidd + Spiel Sonic: 150 DM, NES-Spiel Mario + Yoshi: 40 DM, Game-Boy-Spiele Spiderman, Worldcup: je 20 DM. Tel. 02323/50195

Verk. Eishockey Manager, dt. Suche Starflight 1 und 2. Tel. 09131/15353 (Peter)

Verkaufe Power-Play-Ausgaben 4/91 bis 4/92 für DM 30 + Porto o. 1 Game-Boy-Spiel. Tel. 06108/73368, ab 17 Uhr. Sascha Neumann, Bieberer Str. 70, 63165 Mülheim/Main

Verk. NES mit max. 10 Spielen (Castl. 3, B. Bunny Mega Man 3, Probotec, Turtles u.a.) + 4 Controllern und 4-Spieler-Adapter. Verk. auch Streetfighter für SNES. Tel. 07258/4469, Osterreich, C. Huber

Verkaufe IBM Originale Sensible Soccer, History Line, BMP 2.0 je 35 DM, Pirates Gold, Strike Commander je 60 DM, tausche auch. Tel. 02272/81428 (Dietmar)

Verkaufe Turbo Express (neu) mit N. Adv. Island (US) für 320 DM oder tausche gegen 4 Super-NES- oder Mega-Drive-Spiele. Für PC Engine Bomberman 60 DM. Tel. 02272/81428 (Dietmar)

Wer tauscht sein Neo Geo mit mind. 1 Spiel gegen meinen A500 (100% o.k., 1 MB, 10 Spiele, Gravis-Joystick, HF-Modulator, NP 1200 DM)? Tel. 04503/5375, ab 18 Uhr (Patrick)

Kontakte

Deutsche Elitegruppe sucht fähige Coder in der ganzen Welt. Auch andere Divisions. Call: 08631/12292 (Sven). Sven Dedek, Grünwaldstr. 6, 84453 Mühldorf

Atme tief durch und entspanne dich. Hast du nicht Lust, einem netten Menschen zu schreiben? Na, dann tu's doch! Nicole Roth, Enggasse 13, 53919 Weilerswist

Suche Hilfe bei BAT 2 und Drakkhen. Wer kann's? Tel. 0441/86909, rufe zurück

Anti-Wucher-Aktion: Amiga- + C-64-PD ab 95 Pf. incl. Disk. Viele Serien vorhanden. Neueste Games + Anwender natürlich auch. Info-Disk gegen 2-DM-Briefmarke anfordern bei: Jeany Weissgerber, Postfach 1250, 01741 Dippoldiswalde

Suche junge Leute, mit denen ich PC-Spiele und -Programme austauschen kann. Ihr solltet etwa 11 bis 18 Jahre alt sein. Ich bin 11. Manuel Meurer, Wieckesweg 48, 45309 Dortmund, Tel. 0231/253500

Suche ständig Mailboxen im Raum Limburg - Gießen - Weitzlar - Kassel - Frankfurt. Habe sehr viel Shareware + Demos. Tel. 06476/1991, Philipp, ab 20 Uhr

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserterenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift).



Und weiter geht's mit der Tentakeljagd. Im zweiten Teil unseres Player's Guides nähert sich der von Lachkrämpfen gebeutelte Spieler unaufhaltsam dem Ende.

Goldfieber

Hoagie verlangte von Bernard die rote Farbe wieder zurück, da er sie wieder benötigte. Im Erdgeschoß gab er Jefferson den Wein für seine Zeitkapsel und ging nach draußen, um den kleinen Orangenbaum neben der Zeitmaschine rot anzustreichen. Dann sprach er mit George Washington über Kirschbäume und nahm ihm die Geschichte mit den Bäumen nicht ab. George hackte als Beweis den roten Orangenbaum um, und Hoagie befreite Laverne aus ihrer peinlichen Situation – wenn auch nur für kurze Zeit.

Hoagie schickte Bernard den kleinen Brief, der nach Baltimore einlud. Bernard überreicht ihn Dwayne, der vor lauter Freude die Tür hinter sich offenläßt. Nichts liegt näher, als sich die Pistole zu

schnappen. Beim Zigarrenhändler im Erdgeschoß muß Bernard die Pistolen vertauschen und danach mit dem Händler sprechen. Bernard nimmt das Angebot, eine Zigarre zu testen, gerne an und wartet ab. Als nichts passiert, steckt er die Havanna ein und vertauscht erneut die Pistolen. Das Pistolenfeuerzeug, die Zigarre und das Klappergebiß werden zurück in die Vergangenheit geschickt.

Hoagie gab Washington die Knallzigarre und zündete sie ihm an. Damit George nicht zahnlos sterben muß, schenkte Hoagie dem Präsidenten das Klappergebiß. Hoagie ließ ein Feuer machen und schnappte sich Hancocks Decke, um den Kamin von oben abzudecken. Die drei Verfassungskünstler verließen kreischend die Villa. Durch das Fenster ging Hoagie nun hin-

unter zum Kamin und nahm sich die goldene Schreibfeder vom Tisch.

Jetzt fehlte nur noch der Essig. Und weil Wein nach langer Zeit zu Essig wird, muß nun Laverne ran, um die Zeitkapsel an sich zu nehmen.

Doktorspielchen

Die schlaue Laverne wird es schaffen, den Wächter zu überreden, sie zum Doktor zu bringen. Sie wird sich im Krankenzimmer das Tentakelanatomieposter von der Wand nehmen und sich gemütlich von einer Wache fangen und wieder einsperren lassen. Plötzlich wird ihre Blase drücken und so wird sie die Wache überzeugen, mit ihr Gassi zu gehen. Endlich frei, wird sie Bernard ihr Skalpell und Hoagie das Anatomieposter schicken. Dafür bekommt Laverne von Bernard die Kurbel.

Hoagie gab das Poster weiter an Betsy Ross, die aus den Plänen entnahm, daß die Flagge von Amerika wie ein Tentakel auszusehen hätte.

Nachdem sie wieder krank spielen und durch das Haus schleichen wird, hat Laverne sich auf dem Dach mit Hilfe der Kurbel das blauweißrote Tentakelkostüm vom Fahnenmast zu nehmen. Als weibliches Tentakel wird sie bei allen Artgenossen wunderbar ankommen und überall hingehen können. Sie wird sich beim Schönheitswettbewerb der Menschen eintragen, wofür sie vom blauen Tentakel ein Schildchen bekommt.

Bernard steckt währenddessen den kleinen, süßen Hamster in die Gefriertruhe im Gang des ersten Stocks. Das Eis hält den lieben Nager frisch

und lebendig für die nächsten 200 Jahre.

Laverne wird gleich darauf die Truhe nach Hamstereis überprüfen und tatsächlich ein besonders konfuse Exemplar entdecken. Im Raum gegenüber wird sie außerdem die Zeitkapsel vorfinden.

Hoagie meinte 400 Jahre vor Laverne, es wäre eine heiße Idee, den Dosenöffner in die Zukunft zu schicken.

Das Tentakelweib wird die Kapsel anhand des neuen Küchenwerkzeugs zum Öffnen überreden können. Als Gegen-

leistung wird Laverne ihrem Kumpel in der fernen Vergangenheit die gerade eben entdeckte Essigflasche aus der Zeitkapsel übersenden.



Donnerbalken: Auch George Washington muß mal aufs Töpfchen

Feuer bitte: Höflichkeit erweicht die Väter der Verfassung



Klettermax: Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen

Hoagies Batterieproblem lösung

Hoagie hatte endlich alle Zutaten für seine Superbatterie zusammen und Red Edison baute aus Gold, Essig und Öl das wertvolle Stück. Skrupellos nahm sich Hoagie, was ihm zustand. Danach benutzte er die Seife mit dem Wassereimer und wusch mit der Bürste den Wagen vor dem Haus. Ben Franklin bekam von Ho-



Ben Franklin spielt mit Drachen

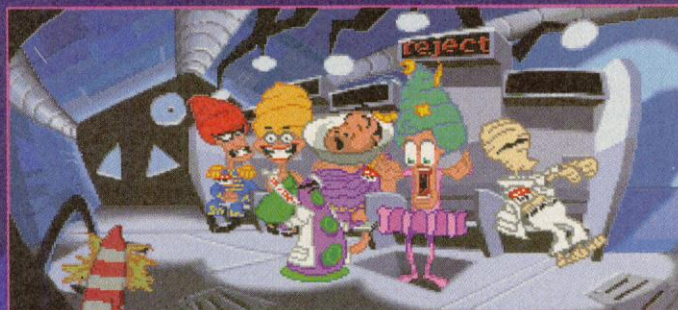
gie den Labormantel und kreierte einen neuen Drachen. Draußen auf dem Feld half Hoagie dem Erfinder, indem er die Batterie in den Drachen steckte und den Drachen losließ, als Franklin das Zeichen gab. Nun mußte Hoagie nur noch den Stecker der Zeitmaschine in die Batterie stecken und warten, bis Laverne soweit war.

Schönheitswettbewerb?

Im zweiten Stock wird Laverne den mumifizierten Ted und ein tolles Verlängerungskabel finden. Sie hat ihm das Schildchen plus Rollschuhe anzulegen, und wird ihn mit einem herzhaften Schubs nach unten befördern. Im Dachge-



Angestaubt: Die Mumie birgt ein Geheimnis



Aufgetakelt: Wer ist die Schönste im Geisterhaus?

schoß wird die Jury Harold disqualifizieren, weil ihm plötzlich die letzte Mahlzeit aus dem Gesicht gefallen ist (künstlicher Mageninhalt).

Hoagie bekam von Bernard das Physikbuch und las es dem sprechenden Pferd vor, das sich daraufhin dermaßen langweilte, daß es prompt einschlief. Natürlich nahm es die dritten Zähne vorher aus dem Maul. Hoagie schickte Laverne die Spaghettis und das Gebiß.

Von Bernard wird Laverne außerdem die Gabel bekommen.

Wenn Bernard an Oozos Lachsack herankommen will, muß er zuerst mit Lavernes Skalpell die Luft aus dem verhaßten Witzbold lassen. Mit Bernards Lachsack, der Gabel, Hoagies Gebiß und den Spaghettis wird es Laverne gelingen, die Jury positiv zu beeindrucken. Sie wird nur alle Gegenstände mit Ted benutzen und dann die Spaghettihare mit der Gabel frisieren. Als nächstes hat sie die Jury im Nebenraum auf ein endgültiges Urteil anzusprechen. Laverne und Ted werden natürlich gewinnen.

"Benütze Hamster mit Mikrowelle"

Die Wache im Gefängnis wird von Laverne mit dem gewonnenen Essensgutschein eingeladen und somit vom Posten vertrieben. Draußen am Gartenzaun wird Laverne ein kleines schwarzes Kätzchen entdecken. Sie wird Bernards Tipp-Ex sorgfältig am Zaun auftragen und abwarten. Mit einem weißen Rücken wird das neugeborene Stinktier auf das Vordach springen und dort für Verwirrung sorgen.

Hoagie wußte, daß man die Katze mit der Maus anziehen könnte. Er benützte im zweiten Stock das vordere Bett und enthüllte eine quietschende Matratze. Dann vertauschte er die beiden Matratzen der beiden Betten und belastete das hintere Bett. Nachdem es nochmal quietschte, hastete er zur Maus und steckte sie ein.



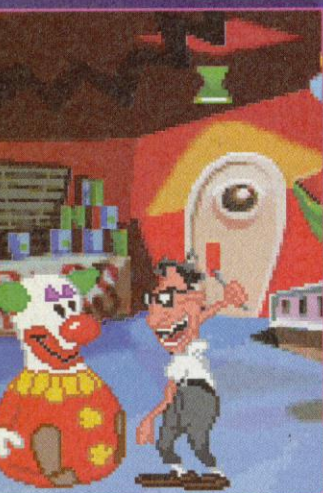
Nichts für Greenpeace: Das Nagetier wird angewärmt

Souverän wird Laverne das wilde Tier mit Hoagies Maus vom Dach direkt in Lavernes Tasche locken. Anhand des Stinktiers werden sich die zukünftigen Edisons fast zu Tode erschrecken und überstürzt fliehen.

Kurz darauf wird sie den Hamster in die Mikrowelle (!) der Küche stecken, wo er genüsslich auftaut. Da dem armen Tier so sehr kalt ist, wird Laverne den Trockner in der Waschküche öffnen, um dort einen hamstergroßen Pullover vorzufinden. Als sie im Keller den Hamster in den Generator legen will, wird sie nicht ganz fair von einem Boxhandschuh umgehauen.

Bernard schickt Hoagie inzwischen die Staubsaugeranzeige. Sie wurde vom Rocker in die Vorschlags-Box bei den Gründungsvätern eingeworfen.

Prompt wird ein Staubsauger bei Laverne im Keller auftauchen. Dieser wird mit dem



Killerclown: Bernhard wird wild



Karl lagerfeld wird grün vor Neid: Laverne im neuen Designer-Fummel

EUROGAMES

Wichtig für jeden Spieler:

hier finden Sie - wie immer - einen kleinen Auszug *** unserer gesamten Spiele für Ihr System. FUNTASTIC liefert immer alles, was international zu haben ist: **Wir sind der Spiele-Händler mit dem größten Sortiment.** Game nicht gefunden? **Anrufen!** Alle Neuheiten versenden wir mit **1. Versandhändler.** Sehr gerne auch an Sie - wenn Sie diese allerneuesten Spiele rechtzeitig bei uns vorbestellen!

Disketten für die Systeme: ▼▼▼
Preise in DM inkl. MWSt. AM-PC

Gravis UltraSound Card 300
Gravis GamePad - stark 1.50... 50
Gravis JoyStick analog PRO 89
ThrusterMaster PS-Stick 129

Mindest-Bestellwert! 40, 40
1869 - Der Reeder 74, 89
20 Lost Treasures 1 (Infoco) 99, 95
4 Crystals of Trazere 107, 78
A-Train 3D 71, 77
Abandoned Places 2 74, 67
Access Denied 3D 104, 52
Aces of Great War 37, 52
Aces of Pacific PS & Data 1 89, 89
Aces over Europe 94, 89
AD&D Unltd Adv. Const Kit 50, 50
ADS Adv. Destroy Sim. 31, 31
Adv. Willie Beamish 1 62, 62
Adventure Coll. Starbyte 62, 74
Alfred Chicken 60, 60
Air Bucks v1.2 57, 74
Air Force Commander A.F.C. 60, 64
Airbus A320 Lufthansa 74, 74
Airbus A320 USA Edition 67, 87
Alien 3 83, 83
Alone in Dark (Love: CoG) 82, 82
Alone in Space 45, 45
Ambermoon (Amberstar 2) 74, 82
Apocalypse 51, 99
Ashes of (Fallen) Empire 77, 86
ATAC Adv. Tact. AirComm. 74, 91
B-17 Flying Fortress PS 74, 95
B. Aldrin Race Into Space 82, 112
B.A.T. 2 82, 87
Barcode Battler - toll 1 124, 124
Barcode Battler of China 74, 77
Batman Returns 89, 95
Battle Command 31, 69
Battle Isle 93 74, 89
Battlehawks 1942 PS 37, 35
Battletoads 67, 67
Bazooka Sue 89, 89
Beneath a Steel Sky (LoT2) 67, 78
Berlin 1948 East vs. West 25, 25
Best of Best Combat Karate 67, 74
Betrayal at Krondor (Riftw) 87, 87
Big 100 Fun 67, 74
Black Crypt 57, 86
Blast 1 74, 74
Blitzkrieg (Storm) 67, 74
Blob 60, 60
Blue Force - Cop Jake Ryan 89, 89
Body Wars 1 52, 57
Bonk - B.C. Kid 50, 50
Brutal Sports Football 67, 78
Bubba'n Six 67, 67
Buck Rogers 2 (MC) 37, 37
Budokan 25, 25
Burn Time 74, 89
Caesar - SimulRome 60, 74
Campaign 1 WW2 73, 74
Cannon Fodder 72, 89
Capitalist Pig (Hire & Fire) 89, 89
Captive 2 - Liberation 67, 89
Car & Driver Renn-Sim. 82, 82
Carrier Strike WW South P. 87, 77
Carriers at War 1 78, 72
Celtic Legends 31, 69
Challenge 5 Realms 109, 109
Championsh. Manag. 93 FM 51, 69
Chaos Engine 51, 83
Chevalier de Labyrinth 83, 83
Chuck Rock 2 jr 51, 83
Clash of Steel 94, 94
Cobra Mission XXX 119, 119
Cohort 2 47, 25
Comanche Max Over. Copter 97, 97
Combat Air Patrol C.A.P. 67, 89
Conquered Kingdoms 82, 82
Conquestador 74, 74

Continuum 82, 86
Contraption - The Mechanic 52, 42
Cool Croc Twins 51, 50
Cool World 37, 50
Crazy Cars 3 51, 57
Creepers 67, 84
Cruise for Corps 60, 50
Curse of Enchantia 1 64, 64
Cyber Empire (SSD) 92, 82
D-Day 67, 67
D/Generation 36, 47
Daemongate - Dorovans Key 77, 89
Dalek Attack 37, 45
Dark Legions 71, 78
Dark Seed 1 (H.R. Giger) 77, 37
Dark Sun - Shattered Lands 92, 131
Dark World 78, 89
Darklands - Heroic Adventure 97, 97
Darkmire 83, 94
Das Boot 36, 47
Das schwarze Auge 1 78, 82
Das schwarze Auge 2 84, 94
Dateline 2021 82, 82
Daughter of Serpents 74, 79
Demons Winter 25, 25
Der Patrizier 74, 94
Die Siedler 83, 91

Gates of Dawn - Fate 74, 89
Gear Works Super Puzzle 68, 68
Genesis 74, 82
Genghis Khan 82, 25
Global Gladiators 52, 89
Gnome Alone (Mag. Gard. 2) 62, 74
Goblins 2 Prince Buffoon 57, 64
Golf International (Ocean) 51, 57
Greens Golf (D. Leadbetter) 82, 62
Hand of St. James 71, 71
Hannibal 74, 89
Harpoon Sign. Edit. (kpl.) 123, 136
Harrier Assault AV-8B 64, 77
Heart of China 82, 89
Heart of Darkness 71, 78
Hero Quest (Gold) 71, 78
Heroes of 357th FS 72, 72
Hexuma 2 - Dämmerung 89, 94
High Commander Euro 39-45 104, 104
Hired Guns 67, 89
Hole in One Golf 71, 71
Hot Hatches - Burn Rubber 74, 82
Hotel Manager Steigenberger 72, 80
Humans 1 Data Race 45, 45
Humans 2 Jurassic 60, 71
Inca 1 - Die Abenteuer 83, 83
Incredible Machine 71, 77

Metal Mutant 30, 30
Metamorphosis 67, 74
Microprose Soccer 25, 37
Midnight Sun SSL 83, 89
Midwinter 2 40, 40
Might & Magic 5 (DoX) 97, 97
Moonbase Simul. 37, 89
Motorhead 50, 78
Myra - The Legend 67, 64
Napoleons 66, 74
Narco Police 50, 25
NasCar Challenge 89, 89
Nation Lampoon Chessm. 107, 107
NHL Icehockey 84, 84
Nicky Boom 2 J&R 67, 60
Nigel Mansell Wild. Champ. 50, 67
Nippon Sales Inc. 57, 67
Odyssey - T.F.X. 78, 89
Oil Imperium 25, 25
Operation Stealth 35, 35
Oscar 60, 60
Out of this World 93, 98
Overdrive 52, 89
Overlord 93, 74
Pacific Theater Operation 99, 99
Paladin 2 - Quest Contin. 37, 25
Pandemonium 71, 78
Panzer Gold Edition 67, 67
Panzer Battles (SSG) 57, 89
Paperboy 2 37, 37
Penthouse Hot Numbers 37, 37
Perfect General WW2 89, 89
PGA Plus (Golf & Cours.) 64, 72
Pinball Dreams 2 Fantasies 57, 74
Pinball Dynamix (WIN) 69, 69
Piracy on High Seas 74, 78
Pirates 1 40, 40
Pirates 2 Gold 99, 99
Plan 9 Out. Space 52, 87
Pool (J.W.S. 2) AmC.L. 51, 67
Populous 1 & Promlands 47, 45
Populous 2 56, 97
Ports of Call 58, 89
Powermover 72, 72
Prehistorik 2 - Ret. Hungerld. 62, 71
Prime Mover BikeSim. 67, 89
Prime of Pikes 2 82, 82
Privateer - Trade Commander 92, 92
Prophecy (Mirage) 67, 62
Prophecy of Shadow 67, 37
Protostar - War of Frontier 82, 82
Psychob 37, 74
Push Over 51, 62
Rags to Riches Wall St. Man. 82, 82
Railroad Tycoon 82, 91
Rampart 55, 66
Reach for Skies 74, 89
Realms - Wargame Adventure 37, 64
Realms of Darkness 67, 74
Rebel Racer 60, 60
Red Baron WW1 FS 78, 87
Return of the Phantom 84, 84
Rex Nebular 91, 91
Riftwar Leg. Saga (BaK) 103, 78
Ringworld - Rev. of Patri. 77, 77
Risky Woods 57, 57
Robocop 3 51, 60
Rocketeer 83, 66
Rollerblade Racer 74, 89
Rome - A.D. 92 Path to Pow. 67, 82
Rookies 83, 83
Rules of Engagement 2 89, 89
S.A.S. Spec. Air Service 71, 71
S.C. Out Shoot Em Up Tank 87, 87
S.U.B. v1 Submarine 82, 82
Scenario - Theater of War 62, 62
Schatz im Silbersee (K.May) 71, 78
Sea Team 84, 84
Sec. Monkey Island 2 CR 89, 89
Secret Code Cypher 93, 93
Secret Mission (Agent) 67, 78
Sensible Soccer 1 92/93 51, 62
Shadow of Comet (Lower...) 97, 97
Shadow Sorcerer 37, 37
Shadowcaster 84, 84
Shanghai 2 60, 60
Sherl. Holmes 1 Lost Files 98, 98
Siege - Die Burg 71, 66
Silent Service 2 82, 82
SimAnt 64, 64
SimCity & Populous 57, 64
Sink or Swim 52, 67
Sleepwalker 51, 57
Solitaire Journey 105 Games 82, 82
Space Crusade 1 51, 57

% Pay Mini & Play Top ! ✓

Bundesliga Manag. v 2.0 69, 66
Civilization 76, 89
Eishockey Manager 76, 83
Flashback 62, 69
FM3 Football Manager 3 69, 83
Gunship 2000 69, 83
Grand Prix Formula 1 76, 81
History Line 14-18 WW1 83, 83
Indiana Jones 4 Fate 83, 90
Lemmings 2 Tribes 62, 78

Dinosaur Adventure 92, 92
Diplomacy 50, 66
Disco Stripes 67, 78
Discovery - St. of Columbus 37, 25
Doc Malone 67, 67
DogBatDog World 86, 84
DogFight FS Aerial W. 69, 95
Dominium 60, 74
Double Dragon 3 55, 60
Dragon Strike 25, 50
Dragons Lair 3 - Curse Mord. 71, 78
DragonSphere 89, 97
Dreadnought HMS Battleship 74, 74
Dream Team Compilation 53, 60
Drift RPG 78, 78
Dune 2 (Battle Arrakis) 52, 64
Dungeon Master 43, 43
Dynamaster/Bomber Man 55, 62
Eco Quest 2 Rainforest 74, 89
Elisabeth 1 74, 89
Elite 2 - High Frontier 91, 91
Elite Plus (Gold) 69, 69
Elvira 2 - Jaws 64, 62
Empire DeLuxe (New World) 84, 84
Entity 67, 74
Epic 3D 57, 64
Erben des Throns 74, 82
Eric the Unready 64, 64
Eye of Beholder 1 37, 37
Eye of Beholder 3 - Assault 89, 89
F-14/18 CombatAirSimul. 74, 89
F-19 Stealth Fight. (ASOUI) 45, 45
F. Pharkas Front. Pharmacist 89, 89
F.A. Premier League Footb. 83, 89
F15 Strike Eagle 37, 37
F15 Strike Eagle 3 82, 95
F16 Combat Pilot 37, 40
F19 Stealth Fight. 37, 37
Falcon F16 v3.0 Mk II+ 95, 95
Fatal Strokes 74, 82
Fields of Glory 89, 97
Fighting for Rome 82, 82
Fire & Ice 51, 89
Flames of Freedom 43, 43
Flashblaster 86, 86
Flies - Attack on Earth 74, 89
FS 5 FlightSimulator 129, 129
Funsot Inc. 67, 78
Future Wars 1 37, 37
G. Taylors Soc. Ch. FM 57, 74
Games Espana 92 57, 64
Inferno - Epic 2 74, 83
Inindo - Way of Ninja 98, 98
Innocent - Until Caught 78, 89
Ishar 2 Messengers Doom 60, 67
J. White Whirlw. Snooker 57, 64
Jonathan 89, 89
Kaiser 103, 89
KGB Sec. Int. Agent 37, 42
Kick Off 3 - Goal 1 55, 67
Kings of Adventure 74, 89
Kings Quest 5 56, 56
Kings Quest 6 87, 87
Knightmare 37, 78
Knights of Sky 82, 95
Koshan Conspiracy 82, 82
Kyandia 2 Aspects Zanthia 83, 83
Lands of Lore - The Chaos 71, 71
Leather Goddesses 2 52, 52
Legacy (Haunted) 89, 95
Legacy of Necromancer 74, 89
Legend D&D 3D 36, 52
LHX Attack Chopp 40, 40
Liberty or Death 84, 84
Line in Sand (SSL) 57, 57
Links 386 Pro (Golf) 95, 95
Lionheart 52, 82
Lilil Divil - Mad Mo 71, 74
Loom 37, 37
Lost Admiral 89, 89
Lost General 98, 98
Lost Vikings 57, 64
Lothar Matthäus Fußball 67, 69
Luther in Phil. Ch. 3 51, 69
Lunar Rescue (Odyssey) 93, 86
M. of Tempres 1 52, 64
M - Monsoon Kids (SSL) 98, 117
M. Jordan Flight Basketball 97, 97
M.U.D.S. Mud Sports 25, 25
M1 Tank Platoon 40, 40
Mad TV 2 74, 89
Maelstrom Adventure 95, 87
Magic Pockets 37, 57
Management Soccer 74, 89
Marchest Utd. Pr. Lg. Champs. 89, 82
Maniac Mansion 1 43, 43
Maniac Mansion 2 - Tentacle 97, 97
McDonalds Land 51, 89
Medieval Warriors 37, 52
Mega Fortress B52 Old Dog 52, 60
MegaTraveller 2 Ancients 77, 77
Metal & Lace - RoboBabes 74, 74

64 AM ST PC CD Mac Cards&Sticks

... aber immer mit den 7 BonusPunkten :
Jedes Computer-Spiel, das wir Ihnen liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um jeweils 1 Funtastic TruePoint! Freundschafts-Werbung bringt 2 Punkte!
Bei erreichten 7 + Punkten gibt es für Sie **FreiSpiele** als True-Prämien.

Space Hulk - Warhammer 89, 104
Space Quest 5 89, 89
Space Shuttle Simulator 57, 67
Spaceward Ho! (WIN) 89, 89
Special Forces Airborne 82, 30
Spectre 3D Tank 98, 98
Spellcasting 301 Spring B. 64, 64
Spelljammer AD&D 83, 37
Sport Games Hits 60, 60
Sports Collect. Starbyte 62, 74
St. Thomas 74, 89
Star Lord 94, 94
Star Trek 5 25th Ann. 60, 86
Star Trek 6 Next Gen. 1 93, 93
Stonekeep 107, 31
Strategy Coll. Starbyte 67, 74
Streetfighter 2 60, 71
Strike Commander (4MB) 112, 112
Strike Fleet 57, 89
Stronghold AD&D (SSL) 84, 84
Stunt Island Creat. (Disney) 89, 82
Sukija 89, 104
Summoning (AD&D) 37, 37
Super Cauldron 51, 51
Super Space Invaders 29, 51
Super Sports Chall. 10 Sp. 67, 71
Super Tetris 62, 57
Superfighter Compilation 51, 89
SuperSoccer Starbyte 62, 25
Surf Ninjas 60, 67
Suzerian 78, 78
Sword of Honour 51, 71
Syndicate 67, 104
Tarot - The Cards (WIN) 107, 107
Taskforce: 1942 Navy 89, 95
Team York 2 Pacific Isl. 64, 64
Tearaway Thomas 67, 89
Terminator 2029 A.D. 99, 99
Terror of the Deep 82, 82
The Blue & The Gray 67, 78
Thunder Burner 51, 67
Tiny Skweeks 67, 74

Whales Voyage 67, 74
When Two Worlds War 57, 64
Wilson Pro Staff Golf 66, 66
Wing Commander 1 39, 89
Wing Commander 2 DeLuxe 112, 112
Wizardry 7 Crusaders 89, 94
Wizardry Trilogy: 1&2&3 87, 87
Worlds of Leg. - Son of Emp. 51, 51
WWF Wrestle 2 EuroRam 51, 57
X-Wings 2 - Tie Fighter FS 97, 97
Xenobots 97, 97
Xenomorph 25, 25
Yo! Joe! 60, 67
Zak McKracken 31, 50
Zork 1 - The Ninja Ant. 37, 64
Zork 6 - Return to Zork 95, 95

100% PURE FUN!

Dazu jede Menge starke
% NICE % PRICE % HITS %

Die finden Sie alle in unseren
aktuellen, kompl. SpielWare-Listen:
Anfordern! Diese 1.- lohnt sich!

Tom Landry Footb. DeLuxe 69, 69
Tornado (CombPilot2) 74, 82
Traders 52, 62
TransArctic 60, 57
Traps & Treasures 62, 78
Treasures Savage Frontier 37, 37
Tristan Pinball - Super 1 64, 64
Trolls 52, 89
Turrican 3 67, 89
Two Towers LoR2 82, 83
Ugh 1 60, 64
Ultima 6 52, 43
Ultima 7, Teil 2 Serp. Isle, dts. 104, 104
Ultima Trilogy 1: U1, U2, U3 60, 60
Ultima Trilogy 2: U4, U5, U6 97, 97
Ultima: The Underworld 1 97, 97
Ultima: The Underworld 2 97, 97
Uncharted Waters 109, 109
Universal Monsters 51, 89
Urdium 2 71, 89
V for Victory 2 (Russia) 89, 89
V for Victory 3 (1944 Mark.G.) 89, 89
Valhalla 67, 64
Veil of Darkness 74, 89
Vision - 5 Dimens. Utop. 74, 89
Volleyball Simulator 25, 25
W. Gretzky 3 Icehockey 84, 84
Wacky Funsters 60, 60
Walker 62, 89
War in Gulf - T.Y.3 62, 62
Warlords 1 57, 66
Warlords 2 (SSG) 87, 87
Warriors of Darkness 63, 72
Waxworks - Elvira continues 64, 62
Waynes World 82, 82
Ween - The Prophecy 57, 82

*** Disk MAC: ***
20 Lost Treasures of Infocom 95, 95
AD&D Unltd. Advent. Const. Set 89, 89
Indiana Jones 4 Adventure 82, 82
Lemmings 2 87, 87
PGA Tour Golf 86, 86
Railroad Tycoon Strategie 95, 95
Secret Monkey Island 2 Adv. 82, 82
SimAnt - survive as an Ameise! 84, 84
Spectre Supreme Action 95, 95
V for Victory 3 - 1944 112, 112

*** CD MAC: ***
11 Lost Treasures of Infocom 103, 103
7th Guest 124, 124
Hell Cab 156, 156
Iron Helix 136, 136
Journeyman Project 149, 149
Magic Death 87, 87
Sherlock Holmes 3 119, 119
SpaceShip Warlock 144, 144
Glamour Girls XXX (forAdults) 92, 92
Virtual Valerie XXX (forAdults) 144, 144

FUNTASTIC hat immer alle neuen Games, die in den guten Zeitschriften neu vorgestellt, gründlich getestet und prima bewertet werden. Dazu natürlich alle anderen aktuellen Spiele.

Einige Games in dieser Anzeige sind für die nächsten Wochen, bzw. Monate angekündigt. Jetzt schon reservieren! Sie wissen ja: Was jeder will, reicht oft nicht für alle!

Ihr mit DM 1.- frankiertes & adressiertes Rück-Kuvert genügt für Ihre aktuelle SpielWare-Liste (bitte geben Sie Ihr System an):
Für den Amiga / für den PC / für APPLE Mac.

Noch lieferbar, bzw. neue 64er & ST-Games telefonisch nachfragen.

*** Nur mit der FUNTASTIC-Liste sparen Sie bei jedem Spiel! Garantiert! Diese 1 Briefmarke ist für Sie eine Menge Geld wert!

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 14. 9. 93
Irrtümer / Änderungen (Preise) / Teillieferung immer vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare

1. Vollständige Auswahl aus Europa & USA
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
3. Kunde-ist-König-Service

Wir sind da: Mo - Fr 10-12³⁰, 14-17, Fr. bis 15⁰⁰,
24h-Bestell-Maschine abends & Sa-So.
Wir beliefern Sie, so schnell es geht:
immer per Post und per Nachnahme (+DM 11.-).

Servus Austria, Gruetz Schweiz, Ciao Italia!
Wir versenden täglich auch ins Ausland:
(immer **abzüglich 15%** dts.St., + NN-Versandk.,
oder per Post-**Baranweisg.**, + nur 16.- Versandk.).
Viele Versender berechnen die 15% dts. Steuer -
wir nicht! Rechnen Sie doch mal nach!

FUNTASTIC ComputerWare:
EuroGames GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstr. 44 (kein Ladenverk.)
D-80452 München

Telefon (089) 260 95 93
Fax (089) 268 138

Die besten ComputerSpiele.
Fachhändler seit 1985.



Mauseloch benutzt. Danach wird sie sich den Staubballen aus der Luke nehmen und den Hamster wieder in den Generator setzen, was soll man auch sonst mit so einem kleinen Nagetier anfangen.

Daraufhin wird sie das Verlängerungskabel mit dem Generator benützen und das andere Ende des Kabels durch das Fenster nach draußen werfen. Von außen wird sie nun das Kabel mit der Zeitmaschine verbinden. Fast ist das Spiel beendet, doch bevor Euch der Abspann erwartet, ist noch was zu tun.



Voll aufs Auge: Der Ingenieur hat's schwer

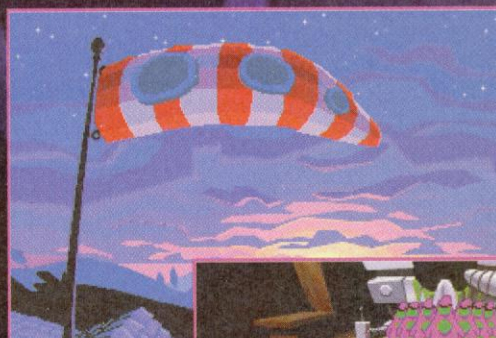
It's Showtime

Die Tentakel wollen die Welt beherrschen. Also muß Bernavernie (Bernard + Laverne + Hoagie) die Tür zu Dwaynes Zimmer öffnen. Danach sollte es von der Schrumpfpistole getroffen werden, damit es in

Dwaynes Zimmer durch das Mauseloch laufen kann. Im Zimmer des grünen Tentakel wartet Bernavernie, bis es wieder groß ist, um die Bowlingkugel mitnehmen zu können. Nun läuft es schnell in das Labor im Keller und beseitigt die zehn Tentakeln mit der



Gummizelle: Die ganze Familie ist verblödet

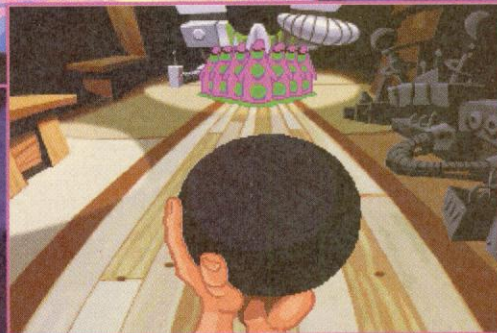


Sieg auf der ganzen Linie: Die Trophäe flattert im Wind



Bedenklich: Das Röntgenbild bringt es an den Tag

Alle Neune: Die Tentakelbrut wird abgeräumt



Gedränge: Im gemeinsamen Pullover kommt man sich endlich näher

Bowlingkugel. Beim ersten Gespräch mit dem lilanen Tentakel und den richtigen Sätzen, zerschießt sich der Bösewicht selbst ins Kleinformat.

Durch ein Röntgenbild ergibt sich schnell, daß der Mutant Bernavernie doch nicht so stark mutiert ist, wie angenommen.

Nun ist alles noch mal gut gegangen, die Welt ist gerettet, keine Hamster sind zu Schaden gekommen und keine Giftmaschinen werden mehr angeschaltet. Ihr habt gerade *Day of the Tentacle* gelöst.. Herzlichen Glückwunsch!

rm/kn

DAS TELEKOMMANDO KEHRT ZURÜCK!

Wieder im Einsatz gegen S.T.Ö.R.
Willst Du ein starkes Adventure-Computerspiel gewinnen?



S. T. Ö. R., die skrupellose Organisation der Kommunikationsgegner, schlägt wieder zu. Diesmal bedroht sie die Kommunikation der Stiftung Umwelt 2000 – und der Ausfall hätte katastrophale Folgen. Doch DAS TELEKOMMANDO KEHRT ZURÜCK und geht in Aktion. Installiert Satellitenanlagen, stellt Verbindungen her und schmuggelt sich in die Organisation ein. Wer wird siegen? Du kannst die Entscheidung bringen: Sei das TELEKOMMANDO! Hol Dir ein starkes Computerspiel bei der großen Verlosung von Telekom!

COUPON

Diesen Coupon müßt Ihr ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und einsenden an:
Infoservice Telekom,
Postfach 50 12 12,
22712 Hamburg.
Einsendeschluß ist der 03.12.1993.
Alle Einsendungen nehmen an der Verlosung von 10 000 Computerspielen teil.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

☐

Ja, ich will DAS TELEKOMMANDO KEHRT ZURÜCK gewinnen!

☐

Und Infos über meine Verbindung in die Zukunft mit Telekom will ich auch!

Mein Name _____

meine Anschrift _____

TQ 6541

und mein Alter _____

Für

☐

Amiga

☐

DOS



Telekom

Die Wachablösung

In der Pressemitteilung von Commodore wird das Amiga CD32 als "mattschwarz und kaum so groß wie ein DIN A4 Blatt" beschrieben. Mit einem Blatt hat der plumpe Apparat aber soviel Ähnlichkeit wie eine CD mit einem Grammophon und das "Mattschwarz" entpuppt sich als konventionelles Dunkelgrau.

War der erfolglose Stiefvater CDTV zumindest visuell attraktiv, löst das CD32 nur leichtes Kopfschütteln aus — das zweitklassige Plastik und die instabilen Schalter erinnern an Küchengeräte aus den siebziger Jahren und die wackelige CD-Abdeckung kann akustisch mit einer Kompanie Klapperschlangen mithalten. Andererseits sollte man nicht zu viel Wert auf Äußerlichkeiten legen — Ästheten können

Schief, aber
kontaktfreudig
— das CD32
sucht
Anschluß



Kinderschokolade
und CD32 — mehr
braucht man nicht
zum Glückhsein

68020-Prozessor,
AGA-Chipsatz und ein
Double-Speed-CD-
ROM für 700 Mark



das CD32 ja im Schrank verstecken oder die Großmutter mit dem Stricken eines gemusterten Wollüberzugs beauftragen — was zählt ist Leistung: Ein Motorola-68020-Prozessor tickt mit 14 MHz und freut

Monitor spielen zu können, braucht man eigentlich keine 700 Mark teure CD-Konsole. Immerhin gibt es zum Verkaufsstart 15 Silberlinge für das CD32 und bis Weihnachten sollen laut Commodore

Mit dem Amiga CD32 will Commodore im lukrativen Videospielemarkt Fuß fassen, die Multimedia-Welt erobern und wieder schwarze Zahlen schreiben

sich auf Daten, die ihm das CD-Laufwerk mit maximal 300 KB in der Sekunde zuführt. Außer dem schnellen CD-ROM-Implantat sucht man gravierende Unterschiede zum bekannten Amiga 1200 vergeblich; die Hauptplatine samt AGA-Chipsatz gleicht dem Computer-Bruder wie eine Flipperkugel der anderen.

Apropos Flipperkugel: 21st Centuries Pinball Fantasies hatte die Ehre, als einziges Programm in dem CD32-Paket enthalten zu sein. Ein gutes Spiel mit ordentlichem CD-Sound, aber um Flipper am Fernseher oder

"über hundert" Programme auf Käufer warten — Spiele, Lernprogramme, Karaoke-Shows und Nachschlagewerke. Falls sich die mutige Prophezeiung nicht bewahrheitet, schluckt

Lohnt es sich?

Die technischen Daten, wie 256 000 Farben gleichzeitig, 68020-Prozessor und Vierkanal-Stereosound können sich sehen lassen und sind im theoretischen Vergleich zum Beispiel dem Sega Mega-CD und der TurboDuo-Konsole (nicht offiziell in Deutschland erhältlich) überlegen. Allerdings ist die Zukunft des CD32 ebenso wenig vertrauenswürdig wie das Billigplastikgehäuse. Commodores CDTV ist gescheitert, Philips CD-I ist gescheitert und das Sega CD ist vom internationalen Durchbruch noch Lichtjahre entfernt — warum sollte es das CD32 schaffen? Trotz schneller CD-Technik und Anschluß für einen VR-Handschuh wirkt es wie ein Relikt aus der VC20-Ära. Selbst hartgesottene Commodore-Sympathisanten sollten abwarten, das CD32 könnte schneller vom Markt verschwinden als eine durchschnittliche CD-Umdrehung andauert. Einige Softwarehäuser (zum Beispiel Ocean) haben bereits Programme für das CD32 angekündigt — Umsetzungen sind aufgrund der Verwandschaft zum 1200er auch nicht besonders problematisch, aber die große Resonanz in der Industrie bleibt aus. Erst wenn sich das CD32 gut verkauft, rollt die Software-Welle. Aber wird sich das CD32 gut verkaufen? Zumindest der Preis ist fair: 699 Mark für eine Double-Speed-CD-ROM-Konsole ist günstig.

das CD32 alternativ auch Audio-CDs und Restbestände an CDTV-Disks — das Betriebssystem AmigaDOS 3.0 sorgt für Kompatibilität.

Aber nicht nur CDs, sondern auch Hardware-Erweiterungen werden geschluckt: Ein MPEG-Modul für Full-Motion-Video ist geplant. Die MPEG-Kompressionstechnik erlaubt zirka 74 Minuten Film auf einer CD und könnte zu einem Standard für CD-Video avancieren

Amiga CD32

System	
Prozessor	Motorola 68020, 32 Bit
Taktfrequenz	14 MHz
Speicher	2 MB RAM
Betriebssystem	AmigaDOS 3.0
Sound	Vierkanal-Stereo, 16 Bit
Grafik	
Max. Auflösung	800 x 600 Pkte.
Max. Farben gleichzeitig	256000 X (aus 16,8 Mio.)
Anschlüsse	
Video	S-Video Composite HF-Modulator
Joystick/Maus	2 Anschlüsse
Sonstige	Tastatur, Datenhandschuh(?) Video/MPEG-Modul
Preis	Zirka 700DM

— hinter MPEG stehen neben Commodore auch Philips, Sony, JVC, Matsushita (3DO) und Paramount. Aber Commodores Techniker denken noch viel, viel weiter: Der sogenannte "Hochgeschwindigkeits-Aux-Anschluß" wünscht sich nichts sehnlicher als die Verbindung mit einem "Datenhandschuh für virtuelle Realität". Doch bis dahin muß sich der CD32-Benutzer mit einem Joypad begnügen, das besonders Rodeoreitern gefallen wird: Die Form erinnert an Rinderhörner. Weitere Joysticks, Mäuse und sogar eine Tastatur lassen sich ebenso anstecken.

Vielfalt auch bei den Video-Verbindungen, außer einem RGB-Signal wird fast alles geboten: HF-Antennenanschluß, ein Composite-Video-Signal und S-Video für moderne Fernseher. js

Erkenne die HUK!



Für **MICH.** Für **DICH.** Für **ALLE.**

HUK

Leben
Kranken
Unfall
Kraftfahrzeug
Rechtsschutz
Schutzbrief
Hausrat
Haftpflicht
Wohngebäude
NEU:
BAUSPAREN
HUK-VISA-Card

Auf den ersten Blick sind alle Versicherungen gleich. Aber

es gibt eine besonders günstige: die HUK. Wenn Du in der

ultrabunten Vielfalt genau hinsiehst, erkennst Du die Vor-

teile einer HUKgünstigen Versicherung. Schau genau hin.

Kommt zu uns. Wo wir sind, steht in
jedem örtlichen Telefonbuch.

HUK-Coburg

Versicherungen · Bausparen

Telefon (0 95 61) 96-0 · Bahnhofplatz · 96444 Coburg

Uhrig



Der Grafikmodus Nummer Eins von Drei: Die Bilder schalten nicht nur um, sondern werden niedrigauflösend gescrollt

Lost in Time

Muriel Tramis, Stardesignerin bei Coktel Vision, blickt bereits auf eine erfolgreiche Spielvergangenheit zurück. Nach allerersten Versuchen im Erotikmilieu der Spielwelt, man erinnere sich an die legendären Triebepisoden *Emanuelle* und *Geisha*, warf sich die Französin auf drei geschäftige Zwerge. Mit drei *Goblins*-Teilen gelang ihr inzwischen der Aufstieg in die Oberklasse der Programmierer. Auffällig ist, daß Muriel seit Beginn ihrer Karriere in der Videoverarbeitung involviert ist. Bereits in *Ween* durfte das Konzept des IAM (Interaktiv Adventure Movie) in Ansätzen von uns bestaunt werden. So blinzelten neben smarten

kann man sich nicht, wie in *Alone in the Dark*, richtig frei im Raum bewegen, aber je nach Aufenthaltsort werden

Mit vereinten Kräften wurde *Lost in Time* zu einem rund herum geglückten Spiel: Intels Indeo-Technologie sorgt für hochwertige Cutszenen, die Programmierer liefern eine komplexe 3D-Umgebung und Muriel Tramis legt eine ihrer besten Spieldesigns vor.

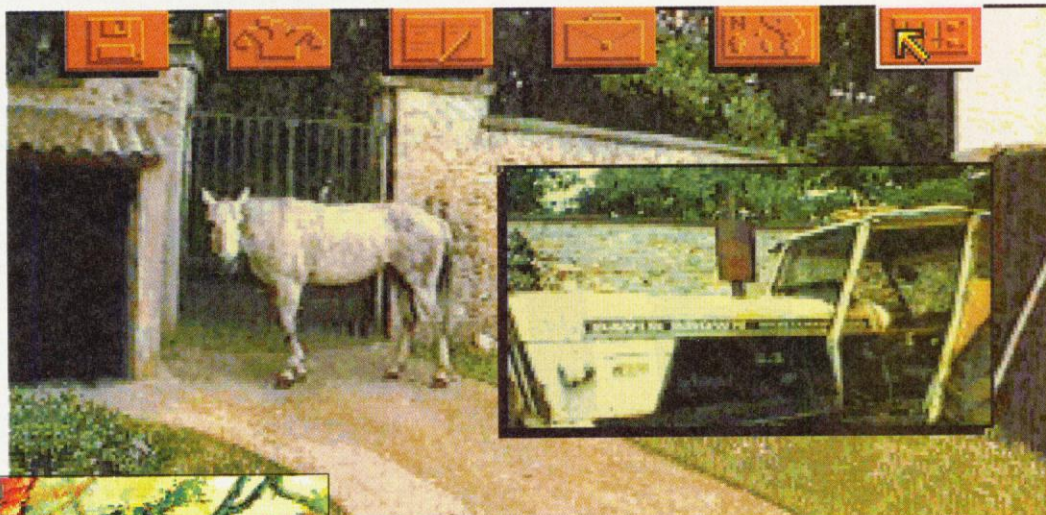
Auch das größte Problem aller Filmanimationen wurde geschickt gelöst, unscharfe Gegenstände oder Rätsel wurden kurzerhand auf Comicniveau gebracht. Technisch läßt die nette Mixtur aus vorgetäuschter 3D-Umgebung und Echtzeitvideo *Lost in Time* in einem angenehmen Licht erstrahlen.



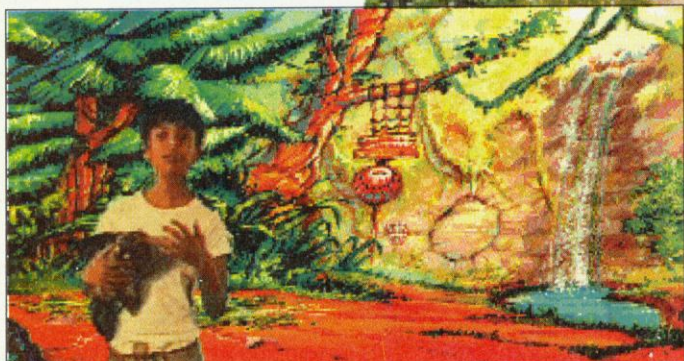
Auch die Story kann sich sehen lassen: Die wirre Raum-Zeit-Geschichte, durchsetzt mit einer ordentlichen Portion französischen Charmes, findet Anklang. Die verschiedenen Zeitzonen bringen dabei die notwendige Abwechslung ins Spiel. Mein Einsergesicht bleibt nur wegen der manchmal etwas skurrilen Rätsel im Wertungsregal, ansonsten kann man *Lost in Time* getrost weiterempfehlen. CD-ROM gewappnete Tramis-Fans sollten auf jeden Fall die CD-Version abwarten. – Sound und tonnenweise Extragrafik geben dem aufgepeppten Silberling zusätzlichen Anschlag.

ein Rendezvous freut, sollte die Nerven stärken. Erstens trifft man die Pilotin jeden Abend auf einem anderen Kontinent und zweitens wurde Dora auf ihren Zeitreisen übel mitgespielt, die Dame ist entsprechend geladen. Als sie

ein Ortswechsel-Icon, das einem mühevollen Wege erspart. Aktiviert man den Teleporter, wird der Aufenthaltsort aus der Vogelperspektive geboten, die schon abgegrasteten Orte können so direkt ausgewählt werden. cd



Grafikmodus Nummer Zwei: Digipracht und Animation



Grafikmodus Nummer Drei: Die Comicsequenzen am Spielende stammen aus der Feder des französischen Zeichners Segur

Comiczeichnungen reinrassige Videobilder. Coktels letzter Streich, *Lost in Time*, darf sich als konsequente Weiterentwicklung von *Ween* verstehen. Außer Animationen erwartet den Spieler jetzt eine überarbeitete 3D-Umgebung. Zwar

Drehungen nicht mehr umschaltet, sondern gescrollt.

Die attraktive Hauptheldin muß in direkter Linie von Supermann abstammen, jedenfalls ist sie mit Schönheit, Unabhängigkeit und Intelligenz gesegnet. Wer sich jetzt auf

eines Morgens mit schwerem Kopf erwacht, findet sie sich auf einem schaukelnden Seelenverkäufer wieder. Ohne auch nur die leiseste Ahnung zu haben, wird Dora als Raum-Zeit-Agentin eingesetzt. Grund allen Übels ist das radioaktive Element Americium 1492, das ein korrupter Wissenschaftler durch die Zeit geschleust hat. Für Euch heißt dies allerlei Verwirrung und eine Menge bereitgestellter Rätsel.

In Coktels Icon-Leiste bleibt alles beim alten: Speicheroptionen, Hilfejoker, Notizblock und Inventar finden sich an den bekannten Stellen. Neu ist

Genre: Adventure

Hersteller: Coktel Vision

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Coktel Vision

MS-DOS

68%

Grafik: 70% Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er, 640 KB, 9 (16) MByte Festplatte, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus

Geplant für: CD-Rom, Amiga

Hier sehen Sie, warum die SOUND GALAXY NX PRO 16 *der überlegene Sound-Sieger ist!*



See us at

**intermedia
Europe**

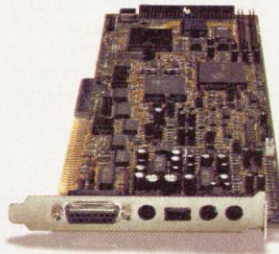
Stand 4206, Hall 4

**SOUND
GALAXY™**

AZTECH

Germany Office: **AZTECH SYSTEMS GmbH** World Trade Center, Birkenstrasse 15, 28195 Bremen, Federal Republic of Germany.
Tel: (0421) 169-0843, Fax: (0421) 169-0845, Tlx: 245610 AZTEC-D
Authorised Distributor: **KM Computer und Kommunikation Handels GmbH** Kirchheimerstr 48, 73249 Wernau,
Tel: 07153/31095-98, Fax: 07153/38286

All trade names & marks are registered trademarks of respective company. Specifications subject to change without prior notice.



DIE EINZIGE SOUND-KARTE, DIE 5 SOUND-STANDARDS UNTERSTÜTZT

Selbstverständlich kompatibel mit den bekanntesten Sound-Standards wie AdLib, Sound Blaster Pro, Covox Speech Thing und Disney Sound Source, unterstützt diese Sound-Karte in echter CD-Stereo-Qualität auch **Microsoft Windows Sound System**. Damit öffnet sich Ihnen die größte Bibliothek an Software-Titeln unter DOS und Windows.



GROSSE AUSWAHL AN AT-BUS-SCHNITTSTELLEN

Die AT-BUS-CD-ROM-Schnittstellen steuern entweder Mitsumi- oder Panasonic-CD-ROM-Laufwerke an. Wenn darüber hinaus ein SG-Adapter an die Mitsumi-AT-BUS-Schnittstelle angeschlossen wird, steuert sie auch das SONY-AT-BUS-CD-ROM-Laufwerk an. Zu guter Letzt haben Sie die Upgrade-Möglichkeit, nicht nur um ein großes Angebot von SCSI-CD-ROM-Laufwerken anzusteuern, sondern auch um an der Schnittstelle bis zu sieben weitere Geräte anzuschließen.



WAVE TABLE SYNTHESIS UPGRADE

Der Aufbau der Karte ermöglicht es, eine PCM Wave-Table Synthesis anzusteuern. Stecken Sie einfach die Sound Galaxy Wave Power auf Ihre 16-Bit-Stereo-Sound-Karte, und Ihr PC verwandelt sich im wahrsten Sinne des Wortes in ein phantastisches Musikinstrument.



MEHR MÖGLICHKEITEN, BESSERE LEISTUNG

Diese **16-Bit-Stereo-Sound-Karte** erlaubt Ihnen die Aufnahme verschiedenster Quellen, wie Stereo, FM, Stereo-Mikrofon, Stereo-Line-In, Stereo-CD-Audio und Covox/Disney Sound Source Stimmen. Mit der Sampling Rate von 4 bis 44,1 KHz ist die NX PRO 16 auch in der Lage, Sounds in High Fidelity aufzunehmen und wiederzugeben. Der dynamische Filter reguliert selbsttätig die Filterhöhe und garantiert damit eine optimale Aufnahme und spätere Wiedergabe in unübertroffener Klangqualität.

Verbinden Sie die Karte mit der MIDI-Schnittstelle, und Sie haben alles, um eigene Musikstücke zu komponieren und sogar ein Orchester unterschiedlichster Instrumente – von Rap bis zur Klassischen Musik – zusammenzustellen. Oder Sie stecken einfach den Joystick ein und erfreuen sich an einer aufregenden Flugsimulation oder einem spannenden Adventure.



EINFACH ZU INSTALLIEREN

Vergessen Sie Ihre Probleme beim Jumper-Setting. Die Konfigurations-Einstellung erfolgt – bequem für Sie – über die Software, also besonders anwenderfreundlich.



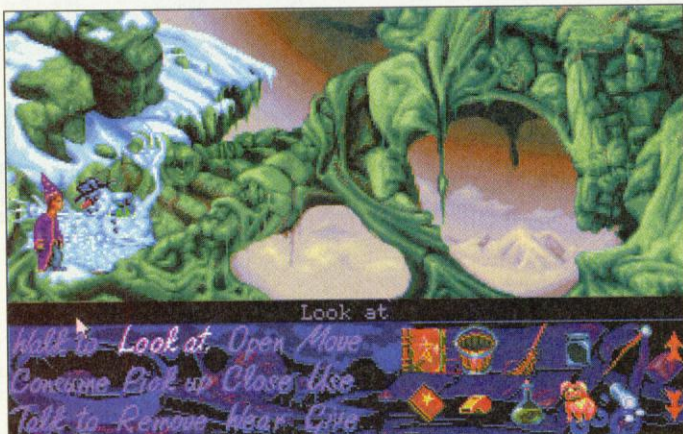
EXTRAS OHNE EXTRAKOSTEN

Neben den vielen Möglichkeiten und dem unglaublichen Sound hält die Sound Galaxy weitere Extras bereit: HSC Interactive Software für Multimedia-Schöpfungen, WINDAT (TM) OLE für Audio-Bearbeitung, Monologue Text für den Sprach-Synthesizer, Audio-Station, CD-Spieler, Zubehör und Windows-3.1-Treiber.

Wenn Sie ein erfolgreiches Audio-Kraftpaket zu günstigem Preis wollen, entscheiden Sie sich für die Sound Galaxy NX PRO 16.



Alter Zauberhut



Der Schneemann ist flüssig, einige Rätsel wenig schlüssig

Simon the Sorcerer



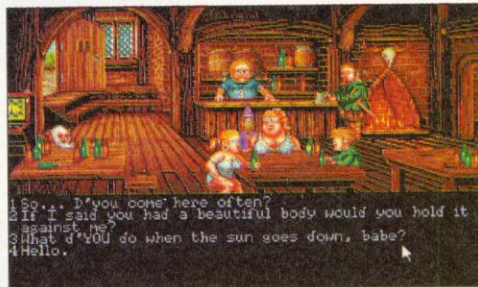
Seit seiner Kindheit träumt *Simon* davon, Kaninchen aus dem Hut zu zaubern, hübsche Damen zu zersägen und Löwen verschwinden zu lassen. Mit anderen Worten: *Simon* will ein berühmter Magier werden. Als er eines Tages neue Tricks ausknobelt, erscheint auf wundersame Weise ein mächtiges Portal vor seinen verträumten Augen – nach kurzem Zögern betritt *Simon* den sonderbaren Zugang. Vorher hätte er aber besser seine Eltern benachrichtigt und die Schulferien abgewartet: *Simon* wird wie durch ein Wunder in eine fremde Welt versetzt und landet in einem unbekannten, aber behaglichen Häuschen. Eine

handschriftliche Botschaft macht *Simon* mit den näheren Umständen vertraut: Er befindet sich in einem Land, das mit der Magie in Einklang steht – keine Variété-Kartentricks, sondern richtige Zauberbücher, richtige Zaubersprüche und richtige Zauberer. Apropos Zauberer: Die Nachricht ist vom Magiergroßmeister Calypso höchstpersönlich, der – oh Unglück – vom bitterbösen Sordid entführt wurde. Nur wenn *Simon* den verzweiferten Schreiberling befreit, kann er der Märchenwelt den Rücken kehren und eine Zaubererkarriere in Las Vegas anstreben. Mit etwas Glück lernt er nebenher auch ein paar "echte" Zauberkünste, mit denen

Na, na, na! Intelligentes Abklatschen ist schwer – trotzdem haben es die Leute bei PDQ/Adventure Soft auf ein passables Adventure gebracht. *Simon the Sorcerer* ist für mich eine Mischung aus *Legend of Kyrandia*, *King's Quest*, *Indiana Jones 4* und freilich *Monkey Island*. Man hat sich wenig Mühe gegeben, ein neues und innovatives Spielsystem zu ertricksen – Adventure Soft übernahm ohne Skrupel die Lucas-Arts-Benutzerführung. Die tollen Hintergrundgrafiken sind bunt und detailliert, erinnern aber stark an *Legend of Kyrandia* und eini-

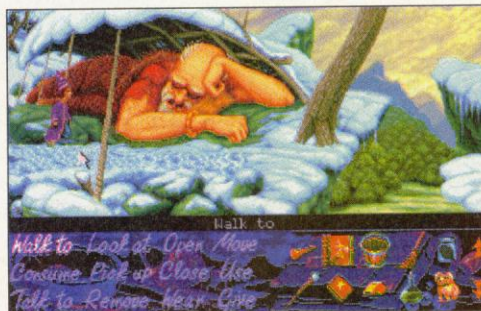


ge Rätsel (der Holzfäller sucht auch bei *Simon* nach seiner Axt) verursachen ebenfalls das eine oder andere Déjà-vu-Gefühl. Außerdem wirkt *Simons* ehrgeiziger Berufswunsch Zauberer wie meine Ambitionen Pirat zu werden. Ein Jammer! Mit einem Schuß Eigeninitiative und etwas mehr Professionalität hätte Adventure Soft einen echten Konkurrenten für mich und andere Adventure-Helden aus dem Zylinder zaubern können. So bleibt nur ein etwas langatmiges Spiel mit schönen Grafiken und vielen Gags, aber ohne wirkliche Höhepunkte.



Blind Date:
Die dicke Braut
ist ganz schön
vorlaut

Zurück zur Natur:
Der Riese
in seinem
Appartement



Ein Feuer
entfachen ist das
Hobby eines
jeden Drachen



Der Beweis:
Simon the Sorcerer
ist großer
Lucas-Arts-Fan

er später Siegfried & Roy die Schau stehlen kann. – *Simon* muß nämlich zunächst ein waschechter Zauberer werden und zu diesem Zweck drei Hokuspokus-Utensilien aufspüren: ein Zauberbuch, einen Zauberstab und einen Hexenbesen. Nur mit diesen drei Dingen hat *Simon* eine Chan-

ce, Sordid zu besiegen und Calypso zu befreien.

In der naheliegenden Kleinstadt trifft er nach einigem Umherwandern unter anderem auf verkleidete Zauberer, die lieber Farmer wären, auf einen doppelköpfigen Verkäufer, der mit sich selbst streitet, und auf stramme Dorfschönheiten, die

Der Kampf um die Vorherrschaft in der Galaxis ist entbrannt



Dunkle Mächte bedrohen den Frieden der Völker in der Galaxis

Der Gegner: Eine Allianz machthungriger und rücksichtsloser Clans. Die einzige Hoffnung: Ein echter Starlord, ein Mann wie Sie! Das Ziel: Die geraubte Macht wiederzuerlangen, und bis zum Imperator aufzusteigen - um dem Unrecht Einhalt zu gebieten!

Ungezählte andere aber, die auch ihre Chancen wittern, steigen ebenfalls auf. Andere, deren Absichten zweifelhaft sind; die vielleicht nur nach Macht, Geld und Besitz hungern. Nur eines kann helfen - ihnen zuzukommen!

Zuerst gilt es, die zerstreute Streitmacht der eigenen Kampfschiffe neu zu formieren, und dem Gegner - in spektakulärer 3-D-Action - einen unvermuteten Schlag zu versetzen. Doch dann sind schon Diplomatie, Handelsgeschick und zielgenaue Planung gefragt.

Vielleicht gelingt es Ihnen schon rasch, in der feudalen Gesellschaftsordnung aufzusteigen: Kalkulieren Sie Ihre Stärken und die Schwächen der Gegner, suchen Sie sich starke Verbündete - um mit aller Kraft zuzuschlagen!

Weiten Sie Ihren Einflusssbereich über die Planeten in die ganze Galaxis aus - Reichtum bedeutet gleichsam politische Macht.

So kann es Ihnen gelingen, Ihre Familie zu stärken, Ihre Basen zu sichern, und immer mehr Allianzen zu schließen - um den dunklen Mächten schließlich den endgültigen Schlag zu versetzen!

Aber auch Vorsicht ist geboten! So, wie Ihre Macht steigt - steigt auch der Preis, der auf Ihren Kopf ausgesetzt ist!

Starlord. In Kürze für IBM-PC-kompatible und Commodore Amiga.

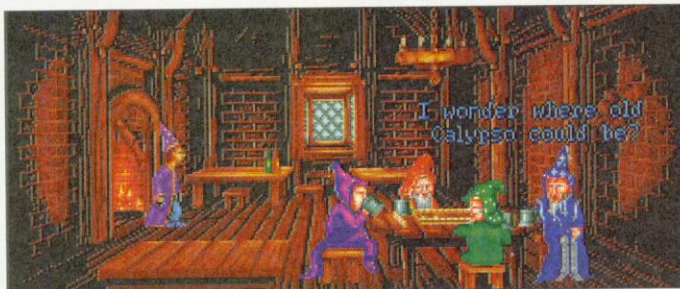
MICRO PROSE
Seriously Fun Software

MICROPROSE LTD., THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON BS17 6AY

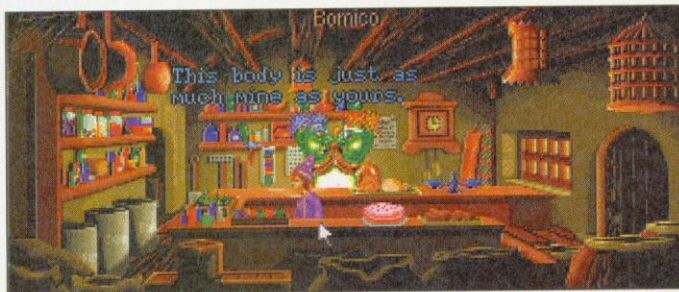
[illegible]

Alle aufnehmbaren Gegenstände, die *Simon* während des Spiels findet, steckt er in seinen kleinen Zauberhut. *Simon the Sorcerer* ist wie die Lucas-Arts-Adventures in zwei Bildschirmhälften aufgeteilt. Während in den oberen zwei Dritteln des Bildschirms die Handlung abläuft, wurde das untere Drittel für *Simons* Voka-

**Stammtisch: Die Zauberer
zechen bis zum Erbrechen
(unten)**



Kopflastig:
Der Verkäufer ist nicht gut auf sich zu sprechen (unten)

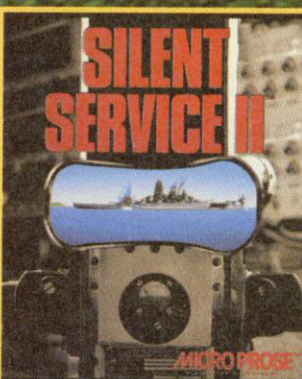
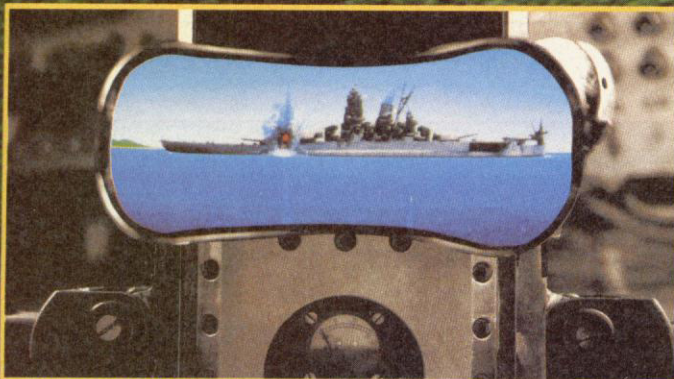


Doch *Simon* empfängt nicht nur Befehle, er pflegt auch die hohe Kunst der Kommunika-

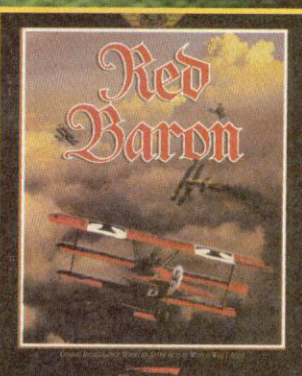
stellt – man irrt ahnungslos umher, führt viele Gespräche und wünscht sich einen flüssigeren Spielablauf. Auf einen Nenner gebracht: *Simon the Sorcerer* ist ein liebenswertes Adventure und ein großer Fortschritt im Vergleich zu Mike Woodroffes früheren Werken, aber ohne den nötigen Feinschliff bleibt Simon der Zutritt in die absolute Adventure-Oberklasse verwehrt.

tion: Aus bis zu 6 Möglichkeiten könnt Ihr Euren favorisierten Diskussionsbeitrag auswählen. Je nachdem, wie geschickt Ihr mit dem jeweiligen Gesprächspartner umspringt, verhält sich dieser auch Euch gegenüber. Glücklicherweise hat *Simon* nicht nur einen schmucknen Zauber-mantel, sondern auch einen kompetenten Schutzengel: *Simon* ist unsterblich, kein noch so unbedachter Fehltritt beendet seine junge Bild-schirmexistenz. Diese pazifisti-sche Maßnahme grenzt an ein Wunder, denn *Simon the Sorcerer* ist das neuste Werk aus der Feder von Mike "Horror-soft" Woodroffe, der die Com-puterspieler mit Programmen wie *Elvira* und *Waxworks* verschreckte. Guybrush/js

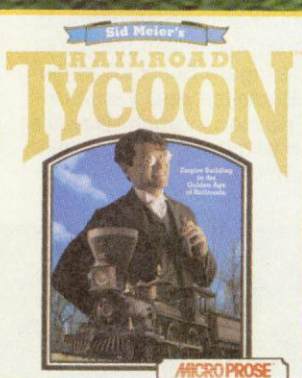
Geplant für:



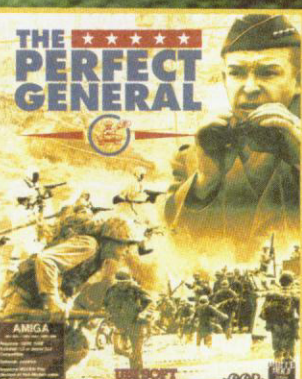
SILENT SERVICE II : Hier kommt der Nachfolger der legendären U-Boot-Simulation "Silent Service". Diese zweite Version verwendet neueste technische Entwicklungen, so daß die Graphik, die Animation und der Sound entscheidend verbessert wurden. Jetzt können Sie an neuen Missionen teilnehmen.



RED BARON : 1914 : der erste Weltkrieg bricht aus. Lassen Sie sich von dieser Zeit mitreißen und verwandeln Sie sich in einen der damaligen Helden - mit Hilfe von "Red Baron", dem Roten Baron, einem der besten Flugsimulatoren.



RAILROAD TYCOON : Lassen Sie sich vom Beginn einer neuen Zeit begeistern, indem Sie die industrielle Revolution des 18ten Jahrhunderts vorantreiben und die Führung einer Eisenbahngesellschaft übernehmen.



THE PERFECT GENERAL : Dieses Spiel überrascht mit seinem einfachen Aufbau und seiner leicht zu handhabenden spielerischen und strategischen Tiefe. Mit 12 verschiedenen Schlachtfeldern und einem sich ständig ändernden Kampfanfang nehmen Sie an berühmten Kämpfen wie El Alamein teil. Führen Sie Ihre Truppen zum Sieg



**Kämpfe
und
Strategie...**

THE LORDS OF POWER

**...4 Toptitel
für den
Ruhm.**

*erhältlich auf PC 3.5
und AMIGA*

UBI SOFT GmbH
Akienstraße 62
45473 Mülheim / Ruhr

Roboterror

PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT



Aus deutschen Landen, frisch auf den Tisch: Turrican 3

Turrican 3

Paula, Denise und Agnus führen ein beschauliches Leben im schützenden Gehäuse des Amiga. Nur ein Name läßt ihre Halbleiter erröten: Factor 5. Die deutschen Technokraten lassen keinen Programmiertrick aus und bringen durch blitzschnelle Grafik und bombastische Musik die Spezialchips regelmäßig zum Schmoren — *R-Type*, *Turrican*, *Turrican 2* und *BC Kid* verzauberten Commodores Apparat in einen Spielautomaten ohne Münzschlitz. Besonders Manfred Trenz' Stahlsöldner *Turrican* gravierte sich mit seinem Laser in die Herzen der Amiga-Anhänger. Nach über zwei Jahren Wartezeit, *Super Turrican* für das Super Nintendo und *Mega Turrican* für Segas Mega Drive, kehren Factor 5 letzten Endes zu ihren Amiga-Wurzeln zurück: *Turrican 3* will die Gipfel der Verkaufscharts zurückerobern.

Visuell hat sich *Turrican* nicht verändert — immer noch hüllt er sich prophylaktisch in die silberne Stahlschale. Auch seine altbekannten Stärken hat er nicht verlernt: Er hüpfert wie ein junges Reh von Plattform zu Plattform, rollt über den Boden wie ein Fußball über die Torlinie und trägt seinen High-Tech-Röster mit mehr Stolz als die Queen ihre Kronjuwelen. Aus gutem Grund: *Turricans* Waffe ist ein Wunder der Waffenbaukunst — sie läßt sich mit spezieller Munition flexibel vom normalen Plasmablast in einen 6-Fach-Streu-Laser oder

eine Reflektions-Protonenschleuder mit doppeltgemuftem Hyperkompensator verwandeln. Die Munition findet Ihr in sporadisch verteilten Extracontainern am Wegesrand, die ihren wertvollen Inhalt nur unter eifrigem Beschuß freigeben. Beizeiten darf *Turrican* — oh Freude — auch weitere Leben und Energieherzen einsacken.



Kein Geruckel,
kein Geflackel,
aber viele
Obermacker

Kein Fan von
Turrican: Die
Faust aus Eisen
läßt *Turrican*
vorzeitig
vergeissen

Die deutschen Amiga-Besitzer sollten sich einmal pro Monat in einem großen Stadion versammeln und den Jungs von Factor 5 mit Weihrauch und Myrrhe huldigen. — Ein besseres Actionspiel wird es für Commodores Maschine nicht mehr geben. *Turrican 3* ist der furios-fantastische Abschluß einer bald fünfjährigen Erfolgsstory und gleichzeitig das beste Beispiel, was man, genügend Programmierkunst vorausgesetzt, aus dem Amiga herausholen kann. Einfach unglaublich, was an Grafik und Sound auf einer kleinen Diskette schlummert und blitzschnell wieder freigeschaufelt wird. Selbstredend hat man auch spie-



lerisch voll ins Schwarze getroffen. Eisenbeisser *Turrican* fetzt durch die verwinkelten, mit Bonushöhlen vollgestopften, Levels, daß jedem Actionfreak das Wasser im Munde verdampft. Mit dem Energielasso, vollwertiger Ersatz für *Turricans* Rundum-Laser, kommt man prima zu recht und macht bald Spiderman locker Konkurrenz. Als zusätzliches Action-Zuckerl trifft man auf einige alte und liebevoll bekannte, sprich aufgemotzte Endgegner. Eingeweihte können sich am "Engine"-mäßigen Vorspann und an Zitaten japanischer Actionspiele erfreuen. Wer sich dieses Spiel nicht kauft, wird umgehend terminiert.

Zusätzlich wurde *Turrican* für seinen dritten Amiga-Kampfeinsatz augenscheinlich von Superheld-Berufsgenossen *Spiderman* gedrillt: Haltet Ihr den Feuerrückknopf einige Sekunden lang gedrückt, könnt Ihr ein Energielasso im gewünschten Winkel losschießen und verankern — das Schwingen über klaffende Kluften oder das Erklimmen von hoch-

gelegenen Plattformen ist mit diesem sinnvollen Anhängsel so unproblematisch wie die Wartung von *Turricans* Rüstung: Selbst seine zahlreichen Tauchaufzüge haben keine Auswirkungen; nicht ein Rostfleck verunziert den Anzug des Hobby-Aquanauten.

Allerdings solltet Ihr übertrieben viele Feindkontakte meiden — besonders bei den zahlreichen Zwischen-, Mittel- und Endgegnern ist Vorsicht angebracht, hier versagt Eure Panzerung schneller als der Kreislauf einer Eintagsfliege. Nur mit etwas Ausdauer und der richtigen Taktik zwingt man die Riesenkrake, die Schrottplatz-Kreatur und all die anderen massigen Monster zum Hissen der weißen Flagge.

Hat sich *Turrican* durch die insgesamt 15 Level gekämpft, ist er am Ziel seiner Träume: Er rettet ein wunderhübsches Mädchen. Wenn sie heiraten, kann er ihr am heimischen



Brandrodung:
Hoffentlich hat
Turrican feuer-
feste Asbest-
unterhosen





Laser

Geballte Feuerkraft in grün: Der *Turrican*-Laser in seiner zweiten Ausbaustufe ist besonders effizient, schießt allerdings nur geradeaus.



Smart-Bomb

Der Klassiker der Extrawaffen wird durch Druck auf die Leertaste aktiviert, und läßt den Bildschirm durch einen Bombenhagel erbeben.



Streuschuß

Der Drei- oder Sechsfach-Streuschuß sorgt für breitgefächerte Panik unter den *Turrican*-Gegenspielern – kein Ziel wird verfehlt.



Schild

Der Schutzschild bewahrt *Turrican*'s Rüstung nicht nur vor Rostbefall, sondern auch vor feindlichen Geschossen.



Plasmaschuß

Der Plasmastrahl reflektiert wie eine Billardkugel von Wänden und Decken und heizt somit besonders die Stimmung in engen Gängen und Tunneln an.



Energielasso

Halte! Ihr den Joystick-Knopf einige Zeit gedrückt, wandelt *Turrican* auf den Spuren von Tarzan und schwingt sich mit seinem Energielasso über Abgründe.



Homing Missile

Die zielsuchenden Raketen fliegen unabhängig von den anderen Waffenarten ihre Ziele an und entlastet den Spieler ungemein im Eifer des Gefechts.



Über sieben Brücken mußt du gehn', fünfzehn dunkle Level überstehen – Doch ein langer Fall, ein lauter Knall und *Turrican* ist Altmetall



Die Redaktion vor der Zerreißprobe: Chefspieler Michael kauft die USA leer und verursacht dort einen Versorgungsnotstand an Star-Trek-Büchern, Knut flirtet sich von Pressedame zu Pressedame auf der ECTS in London und der verlassene Rest der Redaktion hat nur

eines im Sinn: *Turrican 3*. Wer schreibt Artikel, wenn Christian und ich unsere spiegelblanke Edelstahlkluft anschrauben und virtuell Aliens verheizen? Selbst Volker, der sonst nur rundenweise mit Rollenspiel-Orcs diskutiert, entwickelt sich zur kaltherzigen Kampfmaschine – seit *The Chaos Engine* und *Lionheart* sind die Trafos der Redaktions-Amigas nicht mehr

derart heißgelaufen. Zum Glück ist *Turrican* rostfrei und ungewohnt pflegeleicht: Er verlangt keinen Koprozessor, kein Zweitlaufwerk und keine Geduld – ich weiß nicht wie, aber Factor 5 packte das gesamte Spiel auf eine Diskette und lange Ladezeiten waren selbst mit

Stoppuhr nicht festzustellen. Aber Factor 5 kennt nicht nur den Amiga, sondern auch andere Spiele: Sie haben einen Spritzer *Super Mario Bros.*, einen Eßlöffel *Castlevania* und eine Riesenration *Super Probotector* schamlos unter die Zutaten gemischt. Trotzdem: Für diesen Leckerbissen verdient Factor 5 das Amiga-Verdienstkreuz erster Klasse.

Kamin seine Abenteuer erzählen – wie er rotierenden Eisenkugeln auf dem Schrottplatz ausgewichen ist, wie er in schleimigen Alien-Höhlen hunderte Facehugger zielsicher erledigt und wie er in einer hochtechnisierten Festung tollkühn über Feuerfontänen sprang.

Abschließend zwei Warnungen: *Turrican*-Spieler dürfen den Schwierigkeitsgrad bestimmen – im "Easy"-Modus ist das Vergnügen allerdings nur von kurzer Dauer, nach drei Abschnitten ist für bange Grünschnabel der Laser-Ofen aus. Und: Bigamisten, die neben ihrem Amiga auch noch ein Mega Drive mit Modulen versorgen, müssen aufpassen: *Mega Turrican* und

Turrican 3 sind, dem unterschiedlichen Geburtsdatum zum Trotz, eineiige Zwillinge und folglich fast identisch. Der Kauf beider Programme lohnt sich nur für extremistische Sammler des Eisenschmeislers *Turrican*. js

Genre: Action

Hersteller: Rainbow Arts

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Softgold

AMIGA

86%

Grafik: 85% Sound: 73%

Schwierigkeit: einstellbar

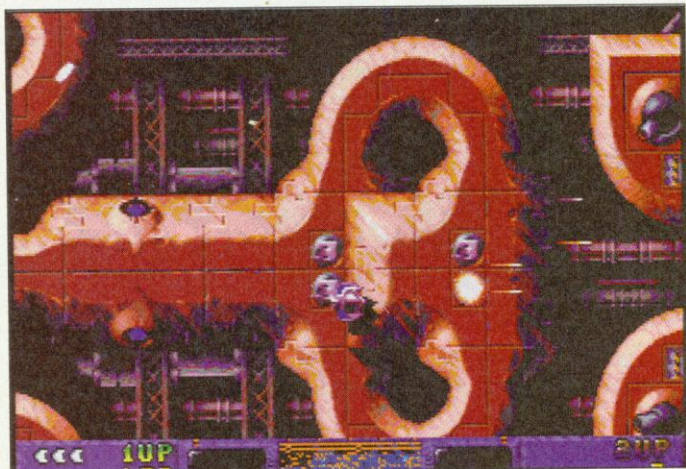
Minimal: 1 MB

Unterstützt: –

Erschienen: Mega Drive (Mega *Turrican*)

Geplant für: Super NES

Manta Manta



In Uridium 2 wird der Jäger schnell zum Gejagten

Uridium 2

Erinnert Ihr Euch noch an die Tage, in denen Spectrum- und C-46-Freaks eine bitterböse Feindschaft pflegten – dann ist auch *Uridium* nicht weit. Schließlich war Andrew Braybrooks Horizontalknaller eines der Spiele, die dem C 64 einen ewigen Ehrenplatz im Spielehimmel sichern. Das Original-*Uridium* baute auf der legendären *Defender*-Spiel-idee auf. Wie im Urballerknaller brauste in *Uridium* ein Raumschiff in horizontaler Lage über einen waffenstarken Raumschiffkörper. Diese Plattform war gespickt mit Abwehrgeschützen, wurde von Scharen fliegender Feinde verteidigt. Eine Gedenkminute gebührt dem blitzschnellen Zwei-Wege-Scrolling, ohne das weder die beinhalten Verfolgungsjagen, noch die

gefürchteten *Uridium*-Landungen denkbar gewesen wären.

Ganze sechs Jahre ließ sich Andrew Braybrook Zeit, um sich an den Nachfolger des Kultspiels zu wagen. Nun liegt *Uridium 2* auf dem Tisch und wie bei jedem Nachfolger stellt sich die Frage, was kann man an diesem Spiel noch verbessern?

Wie in alten Zeiten besteigt Ihr die chromglitzernde Manta, um in den Weiten des Weltalls nach neuem Rohrfutter zu suchen. Wie immer wollen wir nur das Eine – Überleben. In bester *Uridium*-Manier geht es horizontal zur Sache. Wie es sich für Braybrook gehört – ist die Draufsicht der Spielfläche mit allen Action-Wassern gewaschen – Erhöhungen, Metalleffekte und Schatten zeichnen den Weg des schwerbewaffneten Weltraumgleiters. Wie in alten Zeiten beschleunigt die Manta dynamisch, das heißt je länger Ihr in eine Richtung aufs Gaspedal drückt, desto schneller wird Euer Weltraumgleiter. Mit dem Flitzer bei Vollgas über die

Wenn ich *Uridium 2* einwerfe, fühle ich mich in alte 64er Zeiten versetzt. *Uridium* war einer der Hits, die den Spielreiz bis ins müde Morgengrauen nicht verloren. Auch auf dem Amiga bringt Braybrook den liebgewonnenen 64er Charme voll rüber: Wie in alten Zeiten klingt

die anstachelnde Titelmusik aus dem Lautsprecher und stürmen die vertrauten Fliegerstaffeln über die Plattformen. Spätestens in diesem Moment wird jeder *Ex-Uridium*-Fan eine Träne der Rührung abdrücken. Von aller Sentimentalität gelöst, bleibt ein hervorragendes Ballerspiel, das geradlinig und ohne viel aufgeblasenes Drumherum dem Ballerspielkern ins Schwarze trifft. Das bewährt einfache Spielprinzip kann gnadenlos über-



zeugen und sucht in dieser Umsetzung seinesgleichen auf dem Amiga. Auch technisch zeigt der Klassiker Zähne, neben den verschiedenen Konfigurationen, parallaxt sich *Uridium 2* in obere Grafikregionen. Die durchgestylten Raumschiffplattformen, die in Braybrooks ver-

trauten Metalleffekten glänzen, lassen auch den abgehartesten Grafikfetschisten selig dahinschmelzen. Musikalisch hält sich die Ballerorgie ebenfalls an das vertraute Vorbild. Die brillanten Titelmusik und einige hervorragenden Samples lassen das Blut des Spielers kochen. Sonntagsballerflieger sollten allerdings die Finger von *Uridium 2* lassen, denn der ständig steigende Schwierigkeitsgrad fordert den ganzen Piloten.

Unten: Im Schatten der Manta versinkt jeder dreimal aufgewärmte Blechhüpel vor Scham in Grund und Boden



Plattformen zu jagen, ist nicht nur jugendlicher Leichtsin, sondern bedeutet oft einen Blick in das Angesicht des Spieltodes.

Auf Angriffsziele braucht der Sternenkrieger nicht lange warten, im Gegenteil, der mutige Angreifer wird im Tumult der Handlung schnell selbst zum Gejagten. Außer den an strategisch wichtigen Positionen auftauchenden Kanonen, die Euch horizontal über den Raumschiffkörper entgegenballern, warten unzählige fliegende Verteidiger auf den Man-

tapiloten. Alle Angriffsformationen der C-64-Version tauchen wieder auf – So kommt unter anderem auch die berühmte Z-Formation noch einmal zu Ehren. Mit von der Partie sind außerdem die angriffslustigen Linienformationen, gegen die man selbst mit einer schwer bewaffneten Manta vorsichtig in Stellung gehen sollte. Bis zu neun verschiedene Formationen trolchen sich durch drei Level, jede mit bestimmten Spezifikationen und Intelligenz ausgestattet. Neu im Verteidigeraufgebot sind Wellenformationen, die gezielt auf die Manta losgehen und der Ausbruch einzelner Schiffe in Mantarichtung. Das Extrawaffensystem baut ebenfalls auf den Grundprinzipien des Vorgängers auf: Räumt Ihr eine

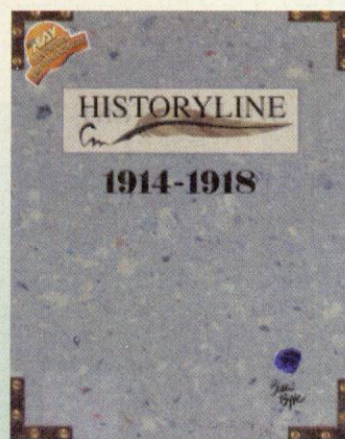
Euer Weltraumgleiter glänzt in 48 verschiedenen Animationsphasen

URIDIUM 2



Battle Team

Nr. 1 Amiga 99,95 DM
Nr. 2 IBM-PC 109,95 DM



Historyline 1914-1918

Nr. 3 Amiga 99,95 DM
Nr. 4 IBM-PC 99,95 DM
Nr. 5 **CD-ROM** 89,95 DM



Battle Isle Data Disk 1

Nr. 6 Amiga 59,95 DM
Nr. 7 IBM-PC 69,95 DM



Battle Isle Data Disk 2

Nr. 8 Amiga 59,95 DM
Nr. 9 IBM-PC 69,95 DM

"Die Blue Byte Strategen"

Battle Isle II

**Erstauflage
inkl. Roman mit
250 Seiten**

Die Siedler



Erhältlich ab:

Amiga Okt. 1993
MS-DOS PC Dez. 1993

VHS-Video:

gleich mitbestellen! (Nr.10)

NEUHEITEN

aus den beiden TOP-Titeln

nur DM 12,95

Erhältlich ab:

MS-DOS PC Dez. 1993
Amiga Febr. 1994

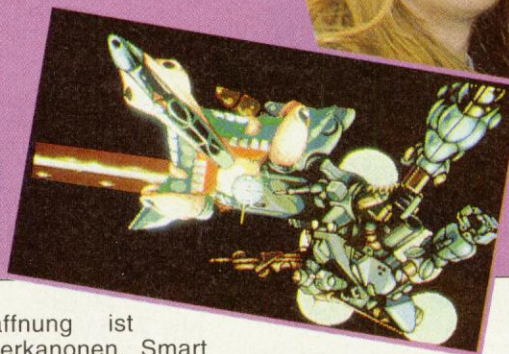
Blue Byte Software, Aktienstraße 62, 45473 Mülheim, Fax 0208/472782

Bestell-Coupon ausfüllen und per Post oder Fax an Blue Byte
Ich bestelle per Nachnahme zzgl. Versandkosten
senden:
Datum, rechtsgültige Unterschrift
Adresse nicht vergessen!!
Nr.:

Aus dem Nähkästchen

Da Braybrook allgemeine Kompatibilität besonders am Herzen lag, tüftelte der Kultdesigner an verschiedenen Konfigurationen, um auch das letzte aus der Freundin herauszukitzeln. Der erweiterte 32-Farben-Mode wird natürlich in maximalen 50 Hertz auf die Mattscheibe gebracht. Für die Manta ließ sich Braybrook allein 48 verschiedene Animationsphasen einfallen. Auch Speichererweiterungen und Turbokarten liegen bei Uridium 2 nicht brach. Die Rechenleistung ab 86010-Prozessor wird dazu benutzt, die Intelligenz der Homing Missiles zu steigern. Auch AA-Chipset-Besitzer bleiben nicht im dunkeln- Extra Grafikzulagen und Geschwindigkeitsvorteile bringen die Manta auf Trab. Die Tabelle zeigt, welche Konfigurationen möglich sind:

512 KByte Chip, 512 KByte Meg Fast (A 500)	Normale Geschwindigkeit
1 MByte Chip (A 500 Plus oder A 600)	Extra Bildschirmpuffer für sauberes Scrolling
512 KByte Chip, 1 MByte Fast	Kleine RAM-Disk
1 MByte Chip, 512 KByte Fast oder 1 MByte, 512 KByte Chip	Große Sample-Bank für besseren Sound, kleine RAM-Disk und Bildschirm Puffer
2 MByte Chip oder 1 MByte Chip, 1 MByte Fast	Große Sample-Bank, große RAM-Disk und Bildschirm-Puffer



Andrew hat allen Grund zur Freude – U2 wird den Erwartungen an ein Ballerspiel der 90er Jahre absolut gerecht

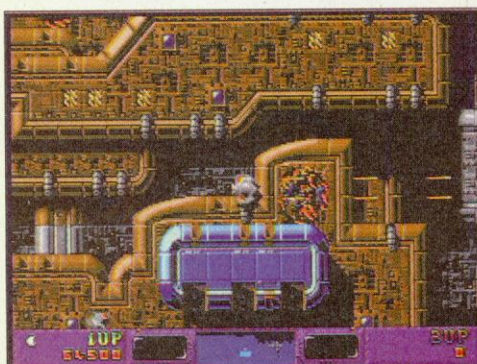
Angriffstaffel komplett aus dem Weg, entsteht aus dem letzten Raumschiff eine Extrawaffe oder Bonuspunkte. Die Waffe wird per Zufallsprinzip ausgewürfelt und muß in einer bestimmten Zeit eingesammelt

werden, ansonsten verschwindet das Extra ins Uridium-Nirwana. Die Icons zeigen dem Manta-Piloten die Art der Extrawaffe an: Je nach aktueller Lage sollte man die Zusatzbewaffnung sorgfältig auswählen. In Zeiten von schweren Fliegerangriffen kann die gerade aufgeschnappte Luft-Boden-Rakete schnell zur letzten Manta-Zuckung werden. Die Qual der Wahl bei der

Extrabewaffnung ist groß: Laserkanonen, Smart Bombs, Luft-Boden-Raketen und natürlich Torpedos warten auf den Einsatz. Nachdem eine bestimmte Zeit abgelaufen oder Eure Extrawaffe entleert ist, verschwindet das Sonderangebot und Ihr seid wieder auf die allgegenwärtige Kanone angewiesen.

Da Andrew Braybrook schon immer ein großer Freund von Zwischensequenzen war, durfte eine kleine Abwechslung im Sinne von *Paradroid* nicht fehlen. Nach der erfolgreichen Landung auf einer Plattform

Habt Ihr die Schilde aus dem Weg geräumt, purzelt allerlei Geröll von der vermeintlichen Decke. Sorgsam den herabfallenden Steinen ausweichend, gilt es nun auch einige Extras zu ergattern, die den Punktehaushalt beträchtlich aufbessern. Da alle 10000 Punkte ein Extraleben auf den Uridianer wartet, sollten möglichst viele Extras aufgefischt werden. In höheren Leveln ist es mit dem unbeschwerten Manta-Rasen vorbei, auftauchende Wände und Radarstörungen heben den Schwierigkeitsgrad enorm an. Besondere Aufmerksamkeit verdient der Zweispielermode: Außer dem normalen Zweispielermode, indem ich ein zweiter menschlicher Spieler unterstützt, bietet *Uridium 2* die Option, eine zweite Manta vom Computer simulieren zu lassen. Mit diesem treuen Begleiter, wobei Ihr als Wingman fungiert, wird die Aufräumarbeit mächtig erleichtert. cd



Der Radar im Zeilicht
Oben: Mauern bleiben im Radar nicht unsichtbar

Rechts: In höheren Leveln wird das künstliche Auge gestört

In der Zwischensequenz völlig schwerelos: Als Major Tom eröffnet Ihr das Feuer auf eine Aufladestation und müßt Euch um Extras und Punkte bemühen



steht deshalb eine Mutprobe an: In einer Generatorkammer müßt Ihr den Reaktorkern der Plattform zerstören. Damit dies nicht zu einfach wird, wird der Kern durch kleine Schilde, die sich Eurer Bewegung anpassen, geschützt. Außerdem schwebt Eure Figur in absoluter Schwerelosigkeit. Der Rückstoß der Kernzerstörerflinte treibt Euch wie eine kleine Rakete durch die Generatorkammer, jeder Zusammenstoß mit einem Generatorteil kostet Euch ein wenig Energie.



Genre: Action

Hersteller: Renegade

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Renegade

AMIGA

82%

Grafik: 75% Sound: 77%

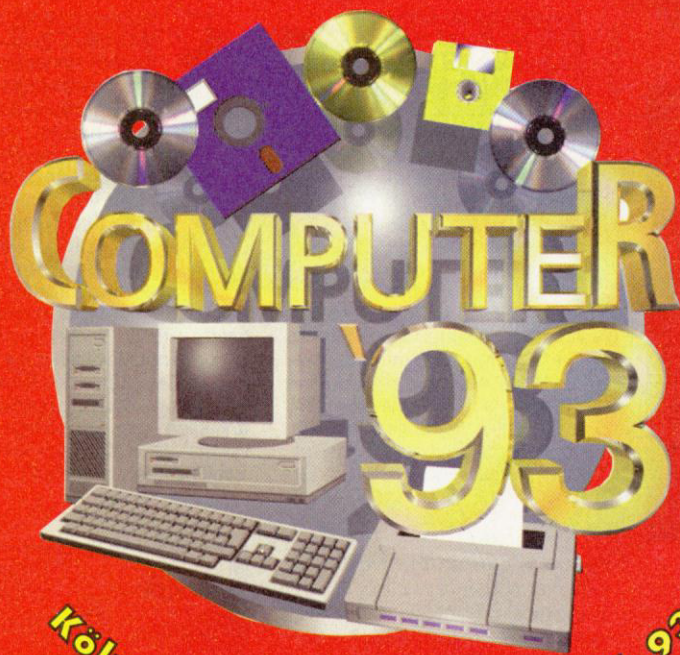
Schwierigkeit: schwer

Minimal: Amiga 500, 1 MB

Unterstützt: Speicher, Turbo-karten

Geplant für: –

Die Consumer-Messe



Köln, Halle 11, 5. bis 7.11.93

**Auf diese Messe
warten alle PC-Anwender,
Amiga-Freaks und
Game-Fans**

VIELE NEUE PRODUKTE: Jetzt das

richtige wählen **DISKUSSIONEN:**

Diese Trends bestimmen die

Zukunft **HERSTELLER HAUTNAH:**

Bereit alle Fragen zu beantworten

SEMINARE: Experten plaudern aus


der Trickkiste **AKTIONEN:** Alles

erleben, viel gewinnen



Peripherie & Zubehör
für alle Computersysteme



 Commodore pur – mit
der größten Amiga-Messe
weltweit, die einzige von
Commodore autorisierte
Messe



Die ganze Welt der
Computer- und Konsolenspiele

KARTENVORVERKAUF:

Erwachsene: **DM 20,00**
Schüler/Studenten: **DM 15,00**
zzgl. VVG: **DM 2,00**
Bestellung gegen Vorkasse!

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstraße 3
85591 Vaterstetten
Fax 0 81 06 / 3 42 38



Gesellschaft für
Veranstaltungen
und Marketing mbH
Hattinger Straße 759
44879 Bochum
Fax 02 34 / 41 23 66

Kontinental



Auf Columbus Spuren: Unsere Forscher stapfen durch den Urwald

Seven Cities of Gold

Mit viel Pomp und Getöse wurde 1992 die Entdeckung Amerikas durch Christopher Columbus im Jahre 1492 gefeiert. Passend zum 500jährigen Jubiläum beglückte Hollywood die Festgemeinde mit ein paar Historien-Schinken, die Softwarebranche revanchierte sich mit Columbus-Computerspielen. Mit rund einem Jahr Verspätung zollt nun Electronic Arts dem italienischen Seefahrer mit der Gedenkauflage des Klassikers *Seven Cities of Gold* Tribut. Die *Seven Cities*

of Gold: Commemorative Edition unterscheidet sich nur unwesentlich von Dan(i) Buntens Klassiker aus dem Jahre 1984.

Als Nachwuchs-Columbus versucht Ihr wahlweise auf einer historischen Weltkarte oder einem Zufalls-Globus die Neue Welt zu erforschen. Je nach Schwierigkeitsgrad startet Ihr Eure Karriere mit einem größeren oder geringeren Grundkapital. Mit dem Gold kauft Ihr im spanischen Heimathafen Schiffe und beladet diese mit Forschern, Soldaten, Priestern, Pack-Pferden, Nah-

Derweil sich die halbe Welt im Columbus-Taumel wiegte, hatte eine Volksgruppe wenig zu lachen: Die Ureinwohner Amerikas. 500 Jahre Unterdrückung und Ausbeutung sind wahrlich kein Anlaß um zu feiern. Um so erfreulicher ist es, daß in der farnosen *Seven Cities of Gold*-Gedenk-Edition mordlustige Conquistadoren fehl am Platze sind – wer Indianerstämme meuchelt und Hütten plündert, hat nicht nur eine sehr kurze Entdeckerkarriere vor sich, sondern handelt sich einen fetten Rüffel vom spanischen



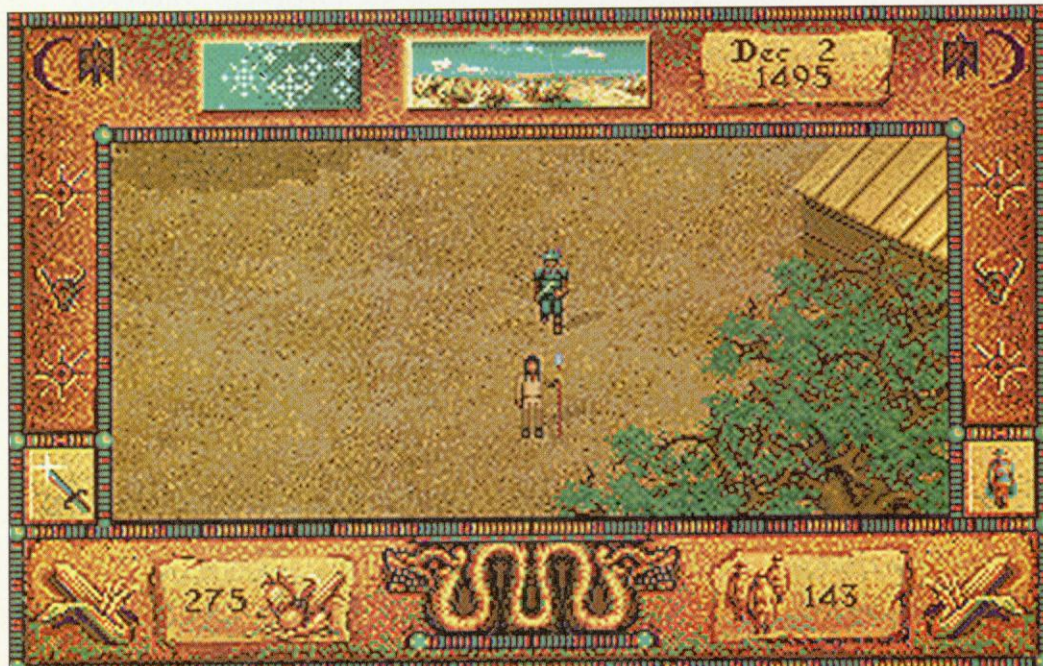
Königshaus ein. Pazifistische Spieler, die friedlich Handel treiben und Ureinwohner nur im Warentausch übers Ohr hauen, haben langfristig eine Chance. Das *Seven Cities of Gold* der 90er hat trotzdem nichts von dem Kultflair des Oldies verloren. Wer erstmal angefangen hat in Columbus' Fußstapfen zu treten, wird für Wochen am Monitor kleben. Leider hinkt die technische Qualität – die Grafik ist schlicht und die Benutzerführung antiquiert – der Neuaufgabe, dem spielerisch hohen Nährwert um Schiffslängen hinterher.

rungsmitteln und verschiedenen Tauschwaren. Habt Ihr die Expeditionsflotte ausgerüstet, geht's los. In der Neuen Welt angekommen, seht Ihr die Umgebung aus der Vogelperspektive. Per Tastatur steuert Ihr Euer Schiff, sobald Ihr Land erreicht habt, ein Expeditionskorps das Ihr aus den Männern an Bord zusammenstellen müßt. Je größer die Truppe, desto schneller wird der Kontinent erforscht – und desto schneller schwinden Eure Nahrungsmittelvorräte. Natürlich ist der jungfräuliche Kontinent nicht unbewohnt. Vereinzelt trifft Ihr auf Eingeborenen-siedlungen. Hier wird dann von der normalen Landkarte auf eine vergrößerte Übersicht der Siedlung umgeblendet. In jedem Dorf gibt es einen Eingeborenenhäuptling, den Ihr wahlweise durch Betteln, Geschenke (die aus Spanien mit-



Hier rüstet Ihr die Schiffe aus

geschleppten Waren), Gewaltandrohung oder billige Zauberticks dazu bewegen könnt, mit Euch Handel zu treiben. Via Menü verladet Ihr die angebotenen Waren (z.B. Gewürze, Gold und Kunstgegenstände) auf Packpferde und bringt die Schätze auf die Schiffe. Sind alle Schiffe vollgestopft, segelt Ihr zurück nach Spanien und rüstet mit dem neuerworbenen Reichtum neue und größere Expeditionen aus. Um das Spiel zu gewinnen, müßt Ihr in der Neuen Welt mit nur 10 Überfahrten eine vorbestimmte Anzahl verschiedener Außenposten errichten. Hierzu setzt Ihr einfach Expeditionsmitglieder – mit genügend Nahrung ausgestattet – auf dem Neuland ab. mh



Der Anfang vom Ende: Der Häuptling grüßt die Entdecker

Genre: Strategie

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 95 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS

63%

Grafik: 39% Sound: 45%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er mit 16 MHz, 2 MByte RAM, 4 MByte Festplatte, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Joystick

Geplant für: –

AMIGA-FANS AUFGEPASST! MIT DIESEN BÜCHERN KOMMT IHR DURCH JEDES SPIEL!

Ihr braucht:
brandneue Spiele
für den Amiga?

Tips&Tricks für die bekanntesten Amiga-Spiele? Eine witzig-fundierte Einführung in Euren Amiga? Dann braucht Ihr: die Amiga-

Bücher von Markt & Technik! Hier steht alles drin, was einen Amiga-Fan glücklich macht - Seite für Seite - Byte für Byte!



Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 1
Spiele-Spaß im 6er-Pack für den Amiga.
♦ PowerBlast: Außerirdische greifen an.
♦ MagicPuzzle: Stückwerk für Tüftler.
♦ RoughCastle: Jump & Run für Hirnschmalz.
♦ MoveIT: Kästchen rangieren.
♦ MagicRub: Der legendäre Zauberwürfel.
♦ BrainStorm: Mastermind stand Pate.
1992, 68 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-225-7 DM 49,-*



Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '93
Die bekanntesten und aktuellen Amiga-Spiele im Überblick. Sie werden nach einem einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee und -Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich bei englischen Hand-

büchern), technische Tips (Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.
ca. 330 Seiten
ISBN 3-87791-381-4 ca. DM 39,-



Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '92
Die bekanntesten und aktuellen Amiga-Spiele im Überblick. Sie werden nach einem einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee und -Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich bei englischen Handbüchern), technische Tips (Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.
1992, 336 Seiten
ISBN 3-87791-287-7 DM 39,-

* unverbindliche Preisempfehlung



Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 2
Und es gibt wieder 6 Spiele für noch mehr Amiga-Fun: Jumping Jack und Digit sind Jump'n'run-Spiele für Joystick-Akrobaten mit Denkerstirn. Zwei Klassiker wie Reversi und die Tetris-Version 4-SEG dürfen nicht fehlen. THE TURN ist was für Knobelasse - übrigens mit Level-Editor. Diesen Level-Editor gibt's auch bei Cul de Sac, einem Kisten-Schiebe-Spiel.
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-379-2 DM 49,-*



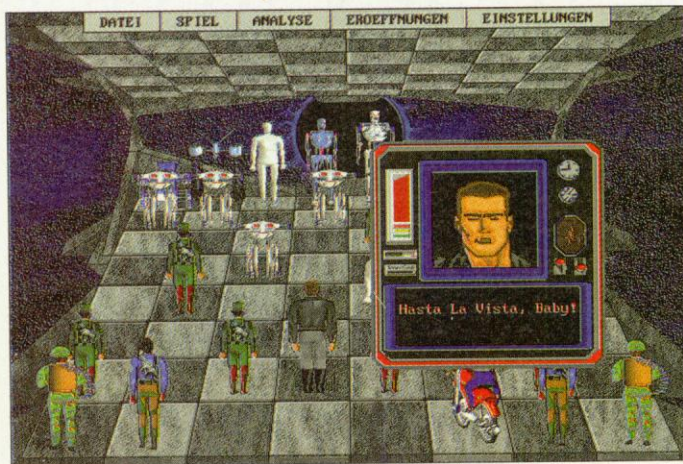
Frank Stieper
Klops & Lücke: Die Amiga-Detektive
Ein Mitmachbuch für alle Kids, die ihren Amiga kennenlernen wollen. Klops & Lücke sind auf Verfolgungsjagd, und der Leser begleitet sie dabei. Bei ihrer Jagd nach den Unbekannten benutzen sie Detektivprogramme, die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was man außer Spielen noch alles damit machen kann.
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-87791-254-0 DM 39,80



DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt & Technik-Verlags: Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

Terminatörich



Armer Arnold: Noch nie war er so häßlich wie heute

T2 Chess Wars

Der unbarmherzige Krieg zwischen dem machtungrigen Skynet-Technikimperium und den letzten Menschen um Rebellenführer John Conner wechselt das Terrain: In Capstones *Terminator 2: Judgment Day Chess Wars* muß ein Schachbrett die Schlachten zwischen Mensch und Maschine ertragen.

Die vertrauten Schachregeln bleiben erhalten, nur die traditionellen Figuren wurden durch Terminator-Geschöpfe ersetzt: Die Seite der Rebellen wird von "Dame" Sarah Conner und "König" Arnold alias T-800 angeführt, als Läufer agiert der junge John Conner auf seinem Moped und eine Horde namenslose Rebellenkrieger übernimmt die restlichen Posi-

tionen vom Springer bis zum Bauer. Die SkyNet-Gegenseite rekrutiert sich aus Endoskellerten, T-1000-Terminatoren, Hunter-Killers und einigen weiteren Teufelsmaschinen.

Wenn Euer Computer vier Megabyte RAM und eine Super-VGA-Grafikkarte in seinen Eingeweiden trägt, darf der geneigte Spieler das Schachbrett samt Spielfiguren in der Auflösung von 640 x 400 Punkten und 256 Farben bewundern – leistungsschwächeren PCs sind nur 16 Farben vergönnt. Sobald zwei verfeindete Figuren aufeinan-



Bei den Animationen der Kämpfe schütteln den Spieler heftige Krämpfe



Das jüngste Gericht: Maschinen aus Stahl, technisch fahl, für den Spieler eine Qual

Endlich wissen wir, warum sich T-800 am Ende von Terminator 2 in der Lavagrube versenkt – aus Scham für dieses Spiel.

Wahrscheinlich haben die Capstone-Programmierer ihr Talent gleich mit eingeschmolzen, denn *T2 Chess Wars* ist technisch so mißraten wie die Erziehung von John Conner – die Super-VGA-Grafik ist hingeschludert und bei den langweiligen Brettanimationen sorgen nur Störstreifen und andere Grafikfehler für Abwechslung. Doch damit nicht genug: Die farblosen Hintergrundszenerien der Kämpfe sind vermutlich von einem motorisch gestörten Kleinkind auf einem C-64 gezeichnet worden und die deutsche Übersetzung



klingt nicht nur komisch, sondern unterbietet die Grafik noch an Lieblosigkeit: Die Texte sind oft zu lang und überschneiden die Abmessungen der Fenster. Die Spielstärke ist sowieso nicht relevant, denn Freunde des "Spiels der Könige" halten sich sowieso an seriöse

Programme, wie zum Beispiel Software Toolworks *Chessmaster*. Zumindest denkt der Computer bedenklich lang (abgestürzt?) und eine übersichtliche 2-D-Brettübersicht glänzt durch Abwesenheit. Capstone terminiert das Geld der *T2 Chess Wars*-Käufer ohne fairen Gegenwert und ist damit fast noch gewissenloser als der T-1000. Da hilft nur eines: "Hasta la vista, Chess Wars".



Schach: Terminator 2 Judgment Day Chess Wars ist schwach

der treffen, gilt wieder das sozialistische Prinzip der Gleichheit: *T2 Chess Wars* blendet für die kurzen, animierten Kampfszenen auf ein Normal-VGA-Szenario um und zeigt, wie zum Beispiel ein

dardoptionen (Spielstand speichern, Spielstärke des Computers bestimmen) zwischen fünf apokalyptischen Schachbrett-Szenarien wählen (Eiszeit, Hölle, Brücke, Wirbel oder Einöde) und Euch, je nach Stimmung, zwischen "romantischer" und "packender" Hintergrundmusik entscheiden. js



Grauer Star: Ohne Super-VGA-Karte gibt's nur 16 Farben

fliegender Hunter-Killer durch kräftigen Laser-Beschuß einen Rebellsoldaten in einen gepixelten Blutbrei verwandelt.

Terminator 2 Judgment Day Chess Wars könnt Ihr zu zweit, allein oder gar nicht spielen – wenn Euch die Lust vergeht, übernimmt der Rechner beide Seiten. Ansonsten könnt Ihr neben Computerschach-Stan-

Genre: Strategie

Hersteller: Capstone

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Bomico

MS-DOS 19%

Grafik: 22% Sound: 34%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er mit 16 MHz, 2 MB, VGA, Festplatte 16 MB

Unterstützt: Super VGA, Maus, Adlib, Soundblaster, PAS, Roland

Geplant für: –



A-Train/dt.	84,95	92,95	--
A-Train Construction Set/dt.	42,95	42,95	--
Aces of the Pacific & Mission/dt.	--	79,95	--
Aces over Europe/dt.	--	74,95	--
B17 Flying Fortress/dt.	68,95	89,95	69,95
Battle Isle & Data Disk /dt.	69,95	74,95	--
Battle Isle Data Disk. 2/dt.	48,95	48,95	--
Battle Tech Trilogy	--	54,95	--
Betrayal at Krondor/dt.	--	79,95	--
Blaster/dt.	49,95	--	--
Body Blows/dt.	47,95	55,95	--
Bundesliga Manager Prof. 2.0/dt.	69,95	69,95	72,95
Burntime/dt.	69,95	79,95	--
Chaos Engine/dt.	49,95	--	54,95
Civilization/dt.	76,95	89,95	69,95
Comanche/dt.	--	89,95	--
Comanche Mission Disk /dt.	--	49,95	--
Das Schwarze Auge/dt.	74,95	86,95	--
Day of the Tentacle/dt.	--	89,95	--
Der Patzner/dt.	72,95	87,95	74,95
Desert Strike/dt.	54,95	--	--
Dogfight/dt.	69,95	89,95	--
Dune 2/dt.	52,95	62,95	--
Dungeon Master & Chaos/dt.	62,95	--	65,95
Eight Ball Deluxe	--	69,95	--
Eishockey Manager/dt.	74,95	81,95	--
Empire Deluxe	--	79,95	--
Empire Deluxe Data Disk.	--	59,95	--

Eye of the Beholder 2/dt.	87,95	87,95	--
Eye of the Beholder 3/dt.	--	89,95	--
F-15 Strike Eagle 3/dt.	--	89,95	--
Fields of Glory/dt.	--	89,95	--
Fire & Ice/dt.	49,95	--	49,95
Flashback/dt.	62,95	69,95	--
Flight Simulator 5/dt.	--	94,95	--
Formula 1 Grand Prix/dt.	77,95	89,95	77,95
Freddy Pharkas/dt.	--	69,95	--
Gateway 2 - Homeworld	--	63,95	--
Goal/dt.	52,95	--	--
Gunship 2000/dt.	69,95	89,95	--
Hannibal/dt.	67,95	81,95	--
Historyline 1914-1918/dt.	81,95	81,95	--
Indiana Jones 4/dt.	87,95	91,95	--
Ishar 2/dt.	58,95	62,95	58,95
Jurassic Park/dt.	59,95	69,95	--
King's Quest 6/dt.	--	79,95	--
Lands of Lore	--	65,95	--
Legend of Kyrandia/dt.	63,95	63,95	--
Legends of Valour/dt.	85,95	85,95	--
Lemmings 2/dt.	63,95	81,95	64,95
Links 386 Pro/dt.	--	92,95	--
Links 386 Pro Banff	--	--	--
Belfry, Innisbrook, Mauna Kea,	je --	42,95	--
Pinehurst Course	--	V. m.o.	--
Lost in Time/dt. (CD-ROM)	--	--	--
Lost Vikings/dt.	69,95	79,95	--
Lothar Matthäus/dt.	64,95	71,95	--

Lotus 3/dt.	49,95	64,95	51,95
Might and Magic 3/dt.	72,95	86,95	--
Might and Magic 4/dt.	--	87,95	--
Might and Magic 5/dt.	--	94,95	--
NHL Hockey/dt.	--	79,95	--
One Step Beyond/dt.	38,95	38,95	--
Pinball Dreams/dt.	49,95	61,95	--
Pinball Fantasies/dt.	56,95	--	--
Pirates! Gold/dt.	--	89,95	--
Populous 2/dt.	62,95	76,95	29,95
Prehistorik 2/dt.	--	69,95	--
Prince of Persia 2/dt.	--	69,95	--
Privateer/dt.	--	89,95	--
Privateer Speech Pack/dt.	--	39,95	--
Protostar/dt.	--	77,95	--
Railroad Tycoon/dt.	76,95	85,95	77,95
Railroad Tycoon Deluxe/dt.	--	82,95	--
Red Baron & Mission Disk /dt.	--	79,95	--
Seal Team/dt.	--	82,95	--
Secret of Monkey Island/dt.	72,95	86,95	79,95
Secret of Monkey Island 2/dt.	86,95	86,95	--
Sensible Soccer '93/dt.	49,95	58,95	51,95
Seven Cities of Gold 2/dt.	--	66,95	--
Shadow Caster/dt.	--	79,95	--
Silent Service 2/dt.	76,95	76,95	77,95
Sim City Deluxe/dt.	85,95	85,95	--
Sim Farm/dt.	--	92,95	--
Sim Life/dt.	85,95	92,95	--
Simon the Sorcerer/dt.	--	V. m.o.	--
Soccer Kid/dt.	55,95	--	--
Space Legends/dt.	71,95	78,95	--
Space Quest 5/dt.	--	69,95	--
Space Quest Compilation 1-4	--	87,95	--
Street Fighter 2/dt.	57,95	64,95	58,95
Strike Commander/dt.	--	89,95	--
Strike Commander Mission Disk /dt.	--	39,95	--
Strike Commander Speech Pack	--	35,95	--
Stronghold	--	69,95	--
Syndicate/dt.	61,95	80,95	--
T.F.X./dt.	V. m.o.	V. m.o.	--
Take a Break Pinball/dt.	--	64,95	--
Task Force 1942/dt.	--	89,95	--
Tornado/dt.	--	69,95	--
Ultima 7/dt.	--	84,95	--
Ultima 7 Teil 2/dt.	--	81,95	--
Ultima 7 Teil 2 -	--	--	--
Silver Seed Data/dt.	--	39,95	--
Ultima Trilogy (4-6)/dt.	--	76,95	--
Ultima Underworld/dt.	--	76,95	--
Ultima Underworld 2/dt.	--	76,95	--
WWF European Rampage Tour	52,95	59,95	52,95
Wall Street Manager/dt.	--	85,95	--
Warlords 2	--	87,95	--
Wing Commander/dt.	39,95	--	--
Wing C. Secret Missions 1 & 2	--	41,95	--
Wing Commander 2	--	--	--
& Speech Pack/dt.	--	74,95	--
Wing Commander 2	--	--	--
Special Op. 1 + 2/dt.	--	44,95	--
Wing Commander 2	--	--	--
Speech Pack	--	34,95	--
Wing Commander Academy/dt.	--	65,95	--
Wizardry 7/dt.	--	94,95	--
X-Wing/dt.	--	89,95	--
X-Wing Mission Disk /dt.	--	43,95	--
Yo! Joel/dt.	56,95	64,95	--
Zool/dt.	50,95	69,95	54,95

MEGA-HITS

Aces over Europe/dt.	75,00	IBM-PC
Day of the Tentacle/dt.	89,00	IBM-PC
Flight Simulator 5/dt.	95,00	IBM-PC
NHL Hockey/dt.	80,00	IBM-PC
Pirates! Gold/dt.	89,00	IBM-PC
Privateer/dt.	89,00	IBM-PC
Shadow Caster/dt.	80,00	IBM-PC
Strike Commander Mission Disk /dt.	39,00	IBM-PC
Syndicate/dt.	62,00	Amiga
	81,00	IBM-PC

Computer-ZUBEHÖR

512 KB Erweiterung für Amiga 500	49,90
1,8 MB Erweiterung für Amiga 500	199,00
1 MB Erweiterung für Amiga 600	89,90
2. Laufwerk 3,5 " für Amiga	119,00
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	43,00
Advanced Gravis analog Joystick PC	75,00
Gravis Game Pad PC	48,00
Sound Blaster 16/dt.	329,00
Sound Blaster 16 ASP/dt.	439,00
Sound Blaster Deluxe Edition/dt.	149,00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition/dt.	259,00

SONDER Angebote

	Amiga	IBM	Atari ST
Alien Breed Special Edition	21,95	--	--
Battlehawks 1942	25,95	25,95	25,95
F-15 Strike Eagle 2/dt.	30,95	30,95	31,95
F-16 Falcon/dt.	34,95	--	--
F-16 Falcon Mission 1 oder 2/dt.	je 25,95	--	--
F-19 Stealth Fighter/dt.	32,95	32,95	34,95
Loom	26,95	26,95	27,95
M1 Tank Platoon/dt.	28,95	28,95	30,95
Maniac Mansion	24,95	24,95	27,95
Midwinter 2/dt.	30,95	30,95	32,95
North & South	21,95	21,95	21,95
Piratool/dt.	24,95	24,95	24,95
Populous 2/dt.	--	--	29,95
Power Monger/dt.	--	--	29,95
Prince of Persia	18,95	23,95	--
Project-X	23,95	--	--
Shanghai 2/dt.	--	24,95	--
Sherlock Holmes/dt.	--	44,95	--
Star Trek/dt.	--	44,95	--
Tennis Cup 2	18,95	18,95	19,95
Turrican 2/dt.	14,95	--	22,95

0 28 71 / 86 31
18 30 88

18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

So könnt Ihr gleich bestellen: Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+9,- DM) oder per Vorkasse (+4,- DM). Ab 100,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Bachler - Computersoftware

**Postfach 1113 • 46361 Bocholt
Bücherstr. 24 • 46397 Bocholt**

V.m.o. = Vorbestellung möglich i.d.t. = Deutsche Anleitung oder Version

Bretthart



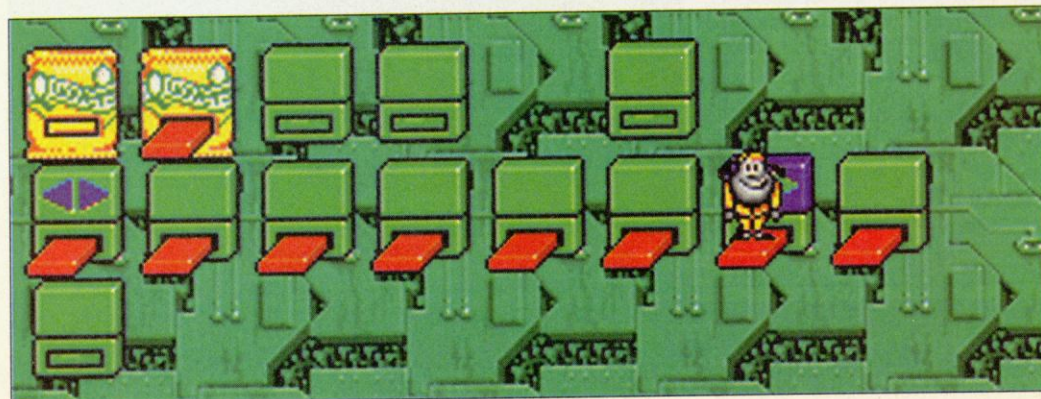
Hund mit elastischen Waden: Colin hüpfert sich durch

One Step Beyond



Step Beyond steht ein englischer Corgi zur Verfügung. Nebenbei ist der WauWau noch dezent als Werbeträger für die britische Kräckermarke "Quavers" tätig, was deutsche Knabelfreunde jedoch nicht stören muß. Anders als beim Ameisensting müssen wir diesmal keine Steine vom Bildschirm räumen, sondern Hund Colin mit Joystick oder Tastatur sicher durch hundert Denkfix-Level zum jeweiligen Ausgang bugsieren.

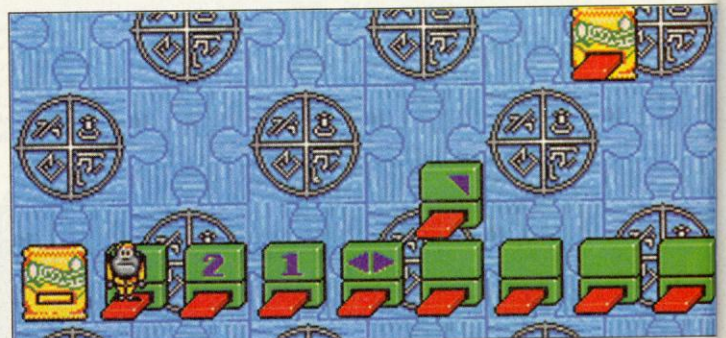
Die Sache hat nur unzählige Haken: Colin hüpfert zwar brav von Sprungbrett zu Sprungbrett, nur leider lösen sich die Bretter nach der ersten Berührung in Wohlgefallen auf. Ein unbedachter Hüpfert in die falsche Richtung, und der Rückweg ist versperrt, oder Hundi fällt ganz aus dem Rahmen. Gemeinerweise



Um es kurz zu machen, *One Step Beyond* ist auf beiden Systemen genauso gut wie *Push Over*. Das letztjährige Dominovergnügen spielte sich einen Tick langsamer, weil G.I. Ant doch reichlich durch die Gegend wackeln und Steine verrücken mußte. Mit Colin Curly kommen wir direkter und ohne Umwege an das Puzzle-Ziel. – Dafür müssen wir diesmal auf die befriedigend-putzige Domino-Kettenreaktion verzichten. Knobeltechnisch ist das Niveau deutlich angehoben worden. In den



ersten zehn Levels werden wir mit den Spielmechanismen und allen Zusatzplattformen vertraut gemacht, danach geht's gleich zur Sache. Wie schon im Vorgänger, vermischen sich die Denksportaufgaben durch geschickten Einsatz von Verzögerern und beweglichen Sprungbrettern mit Geschicklichkeitseinlagen. Auch PC-Besitzer sollten sich einen Joystick gönnen – damit spielt sich *One Step Beyond* schön flüssig. Fazit: Kaufempfehlung für Intelligenztest-Freaks und Hundenarren.



Knusperlust: Start- und Zielpunkt ist jeweils eine Tüte Chips

müssen wir zusätzlich jede Plattform einmal berührt haben. – Erst wenn alle verschwunden sind, können wir guten Gewissens auf dem Zielbrett landen. Um die Lage gänzlich ausweglos zu machen, haben die Programmierer von Red Rat Software elf Sonderplattformen entwickelt, die bei Berührung die wildesten Effekte auslösen. So werdet Ihr womöglich gleich um vier Felder durch die Luft gewirbelt, macht einen Salto rückwärts, zwei Etagen nach oben oder öffnet alle mühsam weggeputzten Bretter wieder. Da sich die Hüpferei mit zunehmendem Level, kombiniert mit einem Zeitlimit, doch recht schwierig gestaltet, hat

man uns unendliche Continues spendiert, wahlweise dürft Ihr gewonnene Punkte opfern, um an alter Stelle im Spiel weiterzumachen. Nach jedem gelösten Rätsel gibt's netterweise ein Paßwort, alle zehn Level wechselt der Stil der Hintergrundgrafik und der Soundtrack. vw

Plattformen müssen in richtiger Reihenfolge betreten werden

Genre: Denkspiel

Hersteller: Ocean

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Bomico

MS-DOS 73%

Grafik: 42% Sound: 59%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 2,2 MB Festpl., 640 KB, VGA

Unterstützt: AdLIB, Soundblaster, Joystick

AMIGA 73%

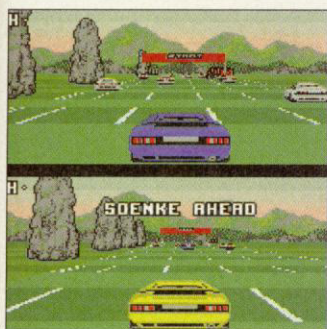
Grafik: 44% Sound: 59%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1MByte, Joystick

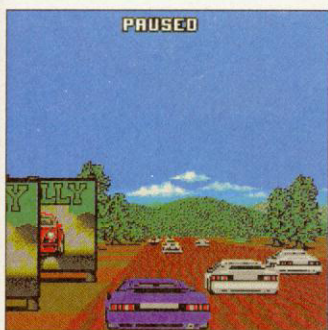
Unterstützt: –

Geplant für: ST



Lotus

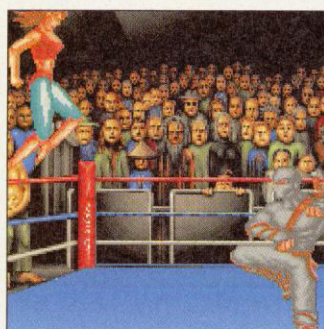
Tempolimits, Radarfallen, Schleicher – Passionierte Raser haben es nicht leicht auf deutschen Autobahnen. Shaun Southern's Lotus-Saga hat schon auf Amiga und ST für staufreie Adrenalinstöße gesorgt, jetzt wird der PC überholt: Schnelle Grafik, bergige Strecken, einfache Steuerung, viele Renn-Modi, ein simpler Strecken-Baukasten und der beliebte Zweispielermodus im Split-Screen bieten auch PC-Besitzern eine verletzungssichere Alternative zur Autobahn und zu anderen PC-Rennern mit Anspruch, wie *Car & Driver*, *Vette!* und *4D Sports Driving*. Im direkten Vergleich spielt sich das Amiga-Original des roten Renners um einiges flüssiger und unkomplizierter, aber freie Fahrt hat man auch auf dem PC – wer dem Vordermann ständig mit Blinker und Lichtlupe an der Stoßstange klebt, sollte statt neuer Felgen und Spoiler *Lotus: The Final Challenge* auf den Einkaufszettel setzen. Ein Wermutstropfen allerdings: Der augenfeindliche Kopierschutz. js



Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Gremlin

MS-DOS 73%

Grafik: 66% Sound: 44%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er, 16 MHz,
640 KB, VGA, Festplatte 2 MB
Unterstützt: Adlib, Soundblaster,
Roland, Maus, Joystick
Erschienen: Amiga, Atari ST
Geplant für: –



Body Blows

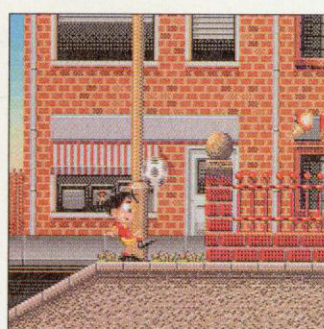
Keine Eifersucht, bitte: Team 17 geht fremd. Die Engländer haben die Amiga-Spieleszene mit Programmen wie *Alien Breed*, *Codename: Assassin* und *Project X* bereichert und setzen jetzt zwei Erfolgstitel fürs MS-DOS-System um: Noch vor *Alien Breed* beschert uns Team 17 mit *Body Blows* ihre *Streetfighter 2*-Interpretation. Auf der HD-Diskette findet sich alles, was dem Hobby-Hauer vor Freude die Muskeln zucken läßt: Ein Zweispielermodus, ein Turnier, verschiedene Hintergrundgrafiken, "Special Moves" und acht Gegner, vom schwarzen Ninja bis zum rabiaten Rasseweib. Spielerische Unterschiede zur Amiga-Version gibt es keine, allerdings hüpfen die Akteure systembedingt nicht so geschmeidig durchs Bild und vor der Tastatursteuerung sollte man ein Fingerhaken-Training absolvieren. *Body Blows* ist meilenweit vom Super-Nintendo-*Streetfighter* entfernt, aber für PC-Prügler die naheliegendste Alternative. js



Genre: Kampfsport
Hersteller: Team 17
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Team 17

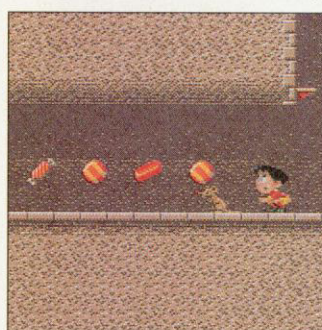
MS-DOS 52%

Grafik: 61% Sound: 46%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er, 16 MHz,
640 KB, VGA, Festplatte 2 MB
Unterstützt: Adlib, Soundblaster,
Roland, Maus, Joystick
Erschienen: Amiga
Geplant für: –



Soccer Kid

Rote Karte für Pirat Scab: Der Welt-raum-Flegel hat den Pokal der Fußball-WM 1994 entwendet und baut eine Bruchlandung auf dem nächsten Asteroiden – der Pokal zerbricht in fünf Stücke, die zur Erde fallen und in verschiedenen Nationen notlanden: England, Italien, Russland, Japan und Amerika. Je drei Abschnitte in jedem Land muß *Soccer Kid* samt Fußball durchqueren, um den Pokal zu kitten – unter anderem den Roten Platz, einen Zug und ein Kriegsschiff. *Soccer Kid* springt, rutscht und läuft – doch damit nicht genug: Er kann sich über Abgründe schwingen, auf Beckenbauer-Art seinen Ball balancieren und Fallrückzieher und Kopfbälle ausführen. *Soccer Kid* ist eines der niedlichsten und originellsten Jump & Runs der letzten Zeit. Nur das knappe Zeitlimit zerrt an den Nerven, man wünscht sich eine Verlängerung für Fußball-Kabinettstückchen. Jeder Geschicklichkeits- und Fußballfreund sollte sich unbedingt diesen Knaller ins Tor legen. js



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Krisalis
Zirka-Preis: 70 Mark
Testmuster: Krisalis

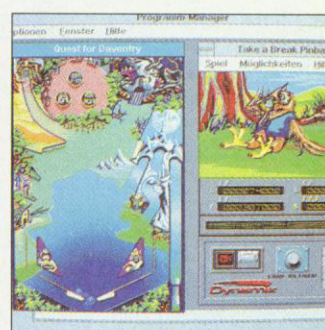
AMIGA 84%

Grafik: 75% Sound: 72%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Mehr Laufwerke
Erschienen: –
Geplant für: Mega Drive, SNES



Pinball for Windows

Was ist bloß mit Dynamix los. Erst die literarische Schlafpille *Betrayal at Krondor* und nun eine piefige Flipper-sammlung, die liebgezwungene Sierra-Motive scham- und witzlos ausbeutet. Die gerade mal zigarettenschachtel-großen Spielfelder sind so wirr gestaltet, daß der aufrechte Flipperkönig bald um sein Augenlicht fürchten muß. Der Griff zum Geschwindigkeitsmenü sorgt zwar für Abhilfe, nur leider wird's dann zur Qual in Zeitlupe. Um den Minus-Score vollzumachen, hat man auch beim Tischdesign voll danebengegriffen. Ob wir den Willy- oder Larry- oder Rogerflipper malträtiert ist dabei völlig egal, die Orientierung bleibt Glückssache. Was jeweils Seitenbegrenzung oder Kugellaufbahn ist, bemerkt man erst, wenn zufällig mal wieder ein Bällchen aus einer mysteriösen Ecke kullert. Windows-Anbeter sollten weiter Solitär spielen oder gleich einen ausgewachsenen DOS-Flipper der Konkurrenz laden. vw



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Dynamix/Sierra
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Sierra

MS-DOS 44%

Grafik: 62% Sound: 60%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386/25 MHz, 2 MB
RAM, Windows 3.1, 3 MB
Festplatte
Unterstützt: Soundblaster,
Adlib,
Geplant für: –





Eine Mischung aus Virtueller Realität, Film, Kunst und Computergrafik braute sich im kalifornischen Anaheim zusammen – zwischen Head-mounted Displays, Data Suites und Brain Food wagte ein Special Team der **POWER PLAY** einen Blick in die Zukunft.

3DO-Boss Trip Hawkins einmal über die Schulter zu schauen scheute der fast Republikflüchtige keine Mühe.

Cyberdreams

Abgehärtete *Strike Commander*-Piloten sind einiges gewohnt – mit der Sicherheit eines Geschwader-Kommandanten schnürte sich Christian den Riemen seines Wide Eye Helmes fest – Sekunden später ließ ihn der Grafik-Afterburner des Turbosimulators vom Stuhl kippen. Durch Täler, über Flüsse und Städte geht der rasanter Hi-Tech-Flug, der Cyber Space Helm macht das 25 x 25 Meilen große Gelände gut überschaubar. Ein Supercomputer von Silicon Graphics – die Indigo 2 – läßt die Grafikchips qualmen, um die mit lebens-echten Texturen belegten Polygone in den Kaiser Electro-Optics-Helm zu pumpen. Speziell der "Wide Eye Helm" macht die AFIT zum Simulationsknüller. Der Rechner mißt mit einem Sensor im Helm die Kopfbewegungen des Piloten und wertet den Blickwinkel des Piloten aus. Aus diesem Er-

gebnis berechnet der Computer das Bild, das Ihr auch im echten Leben sehen würdet. Durch zwei voneinander unabhängig steuerbare Monitore (monochrome CRT-Displays) die jeweils ein Auge mit frischem Bildmaterial versorgen, wird dem Piloten eine fast echte dreidimensionale Welt vorgegaukelt. Das dabei angewandte Prinzip basiert auf einer Eigenart des menschlichen Auges, denn die Bilder von beiden Augen werden im Hirn des Menschen zu einem perspektivischen Bild verschmolzen. Der Cyber Space Helm nutzt diesen Effekt, indem er durch kleine Änderungen der beiden Displays ein stereooptisches Sehen vortäuscht. Der so gebeutelte Pilot kann so Entfernungen richtig einschätzen, eine plötzlich auftauchende Felswand bekommt dann eine völlig andere Dramatik als auf dem häuslichen Monitor. Daß sich AFIT trotz monochromer Darstellung diesen Helm aussuchte, hat ebenfalls einen guten Grund, denn eine andere Version dieses Systems wird in echten Hubschraubern und Jets als HUD-Ziel-System genutzt.

Multimedia - Entwickler, Hardwarefreaks, Künstler und Virtual-Reality-Gurus haben ihr Woodstock Festival längst gefunden – jedes Jahr trifft sich diese auserkorene Gemeinschaft auf der größten Messe für professionelle Computeranimation – der Siggraph. Nachdem Christian die Einladung zur Messe erhalten hatte,

brach er Hals über Kopf auf um den erst besten Jumbo in Richtung Kalifornien zu kapern. Nur Zoll und fehlender Paß konnten ihn stoppen. Um Euch über neue Projekte und Entwicklungen auf dem laufenden zu halten und der Dinosaurierschmiede Industrial Light & Magic, Aliens-Regisseur James Cameron oder



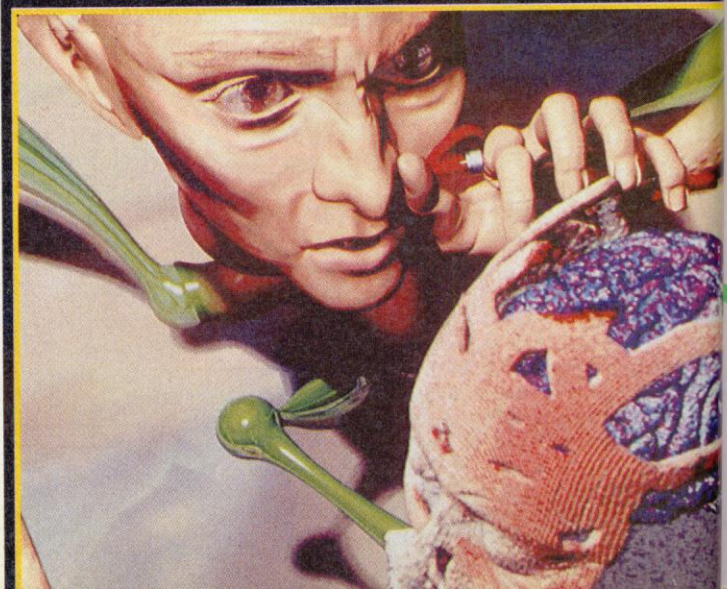
AFIT steht für "Air Force Institut of Technology". Der harte Kern der Programmiertruppe sind einige extrem motivierte Studenten, die sich in virtuellen Umgebungen austoben. Unterstützung fanden die Computerfreaks bei der ARPA, einer speziellen Schule für Pilotenförderung. Mit so einem Geldgeber an der Angel mußten die Jungs um Dr. Dave Pratt nicht mit edlen Zutaten sparen. Stimmung kommt bei dieser Art der elektronischen Unterhaltung allemal auf, denn selbst harte Simulationsspieler sah man ab und zu einen Sonntagsflug wagen.

Noch größeren Anklang fand die Hanggleiter-Simulation bei Evans & Sutherland. Obwohl sich Evans & Sutherland eigentlich nur mit Pro-fisimulationen im Millionenollarbereich beschäftigt, entwickelte man exklusiv zur Siggraph eine Cyberspace-Orgie der besonderen Art: Wie bei einem echten Hanggleiter konnte sich hier der Pilot in einen Dra-chen legen. Die fast echte Umgebung wurde per Cyberspacebrille und Steuermechanik in Szene gesetzt. Mit einem kleinen Schubs wurde der gut verzurte Pilot schließlich vom Hochhausdach gekippt und durfte sich mit der Steuerung seines Hanggleiters vertraut machen. Nach einigen Kollisionen mit sehr standfesten Wolkenkratzern konnte man die fast perfekte Illusion

genießen. In der hypermodernen Stadt durften wimmelnde Menschen, fahrende Autos und Magnetschwebbahn genauso wenig fehlen wie verspiegelte Hochhäuser. Obwohl Testpilot Christian aus noch nicht aufgeklärten Gründen von weiteren Flügen Abstand nahm, lief es bislang unverletzten Besuchern heiß und kalt über den Rücken. Gänzlich frei durch den Raum

ließ Fakespace seine Besucher fliegen: wie Superman bewegte sich der Betrachter durch eine imaginäre Welt. Die 3D-Welt konnte durch das Boomdisplay von Fakespace besucht werden. Auch akustisch wird einiges geboten, der 3D-Sound von Crystal River

Engeneering bombardierte den virtuellen Wanderer mit feinstem Surroundsound. Die vordefinierte Fahrt durch eine wundervolle Welt der Schwerelosigkeit protzte mit ständig wechselnden Eindrücken vom geschlossenen Zimmer bis zur Großstadt. Nachdem es Cyberspace-Pionier VPL Research aus dem Rennen warf, wobei der Cyber-Papst und



Händleranfrage erwünscht

Telefonische Bestellannahme
Tel.: 0 23 81/44 01 46
Fax: 0 23 81/44 02 40
Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr
Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr
Ihre Kundenberaterin Heike Hieke

Super Preise
Schnelle Lieferung

TURTLE-SOFT

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

Sonderangebote

Project X 27,- DH
Flight of Intruder 32,- DH
Jack Nicklaus Golf 32,- DH

AMIGA

Tip des Monats

Alien Breed 2 * 47,- DH
Burntime * 64,- DH
Body Blows Galact. * 47,- DH

1869	63,- DV	Dogfight	* 75,- DH	Lotus Compil.(1-3)	49,- DH	Sim Life	73,- DV
3D Construct. 2.0	117,- DV	Double Dragon 3	25,- DH	Mad News	* 65,- DV	Sindbad+Thra.Falc	19,- DH
A-Train	72,- DV	Dune	36,- DV	McDonald Land	48,- DH	Soccer Kid	59,- DH
-Construction Set	43,- DV	Dune 2	54,- DV	Megamix	59,- DH	Space Crusade	25,- DH
Abandoned Places 2	58,- DV	Dyna Blaster	60,- DV	Micro.Master Golf	39,- DH	Space Hulk	* 64,- DH
Airbus A 320	62,- DV	Eishockey Manager	71,- DV	Might and Magic 3	64,- DV	Space Legends	63,- DH
Airbus A 320 Amer.	80,- DH	Elvira 2 Jaws of C	44,- DV	Monkey Island 2	75,- DV	Space Quest 1	39,- DH
Alien 3	* 47,- DH	Epic	61,- DH	More Lemmings Data	26,- DH	Special Forces	39,- DH
Alien Breed 2	* 47,- DH	Erben des Throns	67,- DV	Morph	44,- DH	Star Trek	* 73,- DV
Alien Breed SE 92	24,- EV	Eye of Beholder 2	76,- DV	Mortal Kombat	54,- DH	Steel Empire	60,- DH
Anstoss	* 66,- DV	F 17 Challenge	28,- DH	On The Road	60,- DV	Steigebg. Hotelm.	48,- DV
Arabian Nights	59,- DV	Fallen Empire	82,- DV	One step beyond	46,- DH	Street Fighter 2	53,- DH
Austerlitz	15,- EV	Flashback	59,- DV	Overdrive	49,- DH	Superfing	47,- DH
B 17 Flying Fortr.	63,- DH	Flight of Intruder	32,- DV	Passing Shot	19,- DH	Syndicate	58,- DV
Ballistic Diploma.	37,- DV	Formula One GP	39,- DV	Penhouse Hot Numb	34,- DV	Teatway Thomas	45,- DH
Bards Tale Constr.	57,- DH	Galaxy Force	15,- DH	Pinball Dreams	48,- DH	Tetris	48,- DH
Battle Team	63,- DH	Goal 1	50,- DH	Pinball Fantasies	54,- DH	The Finest Hour	67,- DH
-Battlefield 2	45,- DH	Goblins 2	55,- DV	Pinball Wizard	18,- DH	-Mission Disk	29,- DH
Black Sect	* 69,- DH	Greatest Comp.	64,- DH	Pirates!	29,- DH	Transarctica	52,- DV
Blaster	46,- DH	Gumship 2000	64,- DH	Popul.+Promis.Land	39,- DH	Traps n Treasures	59,- DH
Body Blows	44,- DH	Hannibal	63,- DV	Populous 2 Plus	63,- DH	Triple Action 5	35,- DH
Body Blows Galact.	* 47,- DH	Hattrick!	* 63,- DV	Premier Manager	35,- DH	Trivial Pursuit	* 32,- DH
Bund.Man.Prof 2.0	62,- DV	History Line 14-18	75,- DV	Prince of Persia	32,- DH	Trolls	45,- DH
Burntime	* 64,- DV	Human Race Standal	54,- DV	Project X	27,- DH	Turrican 3	* 59,- DH
Championship.Man.93	60,- DH	Humans	49,- DH	Putty	49,- DH	Ultima 5	35,- EV
Chaos Engine	48,- DH	Indiana Jones 4	74,- DV	Quiver	18,- DV	Ultima 6	39,- DH
Cheer'Em up 4.0	* 32,- DV	Ishar 2	54,- DV	Railroad Tycoon	39,- EV	Urduim 2	* 59,- DH
Chuck Rock 2	49,- DH	Jack Nicklaus Golf	32,- DH	Rainbow Collection	26,- DH	USS John Young 2	29,- DH
Cosmo Heat	22,- DH	Jaguar XJ 220	22,- DH	Reach L.L.cies	49,- DH	Viking Fields	59,- DH
Civization	74,- DV	Jonathan	75,- DV	Red Baron	39,- DH	Walker	59,- DH
Combat Air Patrol	* 58,- DH	Jurassic Park	* 52,- DV	Risky Woods	51,- DH	War in the Gulf	71,- DH
Conquestador	67,- DV	KGB	79,- DV	Sabre Team	65,- DH	Whales Voyage	66,- DV
Crazy Cars 3	37,- DV	Legend of Valour	64,- DV	Secret Monkey Isl	66,- DV	Wing Commander DV	79,- DV
-Data	48,- DH	Legends o.Kyrandia	64,- DV	Sensi.Soccer 92/93	47,- DH	Wicked	59,- DH
Curse of Enchantia	62,- DH	Lemmings 2	59,- DH	Shadowlands	34,- DV	Wolfpack	29,- DH
Daily Cow.Girl Pok	29,- DH	Lethal Weapon	66,- DH	Shuttle	53,- DH	WWF Wrestling	29,- DH
DSA	69,- DV	Lords of Power	* 72,- DH	Silent Service	76,- DV	WWF Wrestling 2	59,- DH
Deluxe P.A.S. AGA	189,- DV	The Lost Viking	66,- DV	Sim Ant	77,- DV	Yo! Jo!	52,- DH
Der Patrizer	62,- DV	Lothar MatthNus	58,- DV	Sim City Deluxe	79,- DV	Zool	43,- DH
Die Siedler	* 77,- DV	Lotus 3	49,- DH	Sim Earth	77,- DH	Zool 2	* 48,- DH

Sonderangebote

Darkseed 1.5 49,- DV
Maupiti Island 19,- DH
Mega-Lo-Mania 39,- DV

PC

Tip des Monats

Aces over Europe D * 69,- DV
Freddy Pharkas DV 59,- DV
Wing Com.Academy 62,- DH

1869	75,- DV	Eye of Beholder 2	76,- DV	Maupiti Island	22,- DH	Spellhammer	65,- EV
7th Guest (CD-ROM)	116,- DH	Eye of Beh 3 Ditch	75,- DV	Mega-Lo-Mania	39,- DV	Star Trek	79,- DV
A-Train	87,- DV	F 15 Str. Eagle 3	85,- DH	Might and Magic 4	77,- DV	Starlord	* 90,- DH
-Construction Set	43,- DV	Falcon 3.0	85,- DV	Might and Magic 5	81,- DV	Steel Empire	63,- DH
Aces of T. Pacific	62,- DH	-Mix.Disk 2 MIG29	* 52,- DH	Monkey Island 2	75,- DV	Steigebg. Hotelm.	54,- DV
Aces over Europe D	25,- EV	Fields of Glory	85,- DH	NHL Hockey	* 77,- DH	Stormovik	24,- DH
Airbus A 320	* 69,- DV	First Samurai	57,- DH	Night Mansions WC	39,- DH	Street Fighter 2	* 59,- DH
Airbus A 320 Amer.	62,- DV	Flashback	65,- DV	One step beyond	46,- DH	Strike Commander	80,- DH
Alien 3	80,- DH	Flugsimulator 5.0	* 127,- DV	Pacific Strike	* 79,- DH	Sr.Comm.+Speech	114,- DH
Alien Breed	* 54,- DH	Football Manager 3	77,- DV	Panther strike back	39,- EV	-Speech	39,- DH
Alien Breed SE 92	24,- EV	Forgotten Castle	85,- DH	Penhouse Hot Numb	34,- DV	-Tact.Operation 2	* 35,- DH
Anstoss	* 66,- DV	Formula One GP	59,- DV	Pinball Dreams	57,- DH	Saint Island	87,- DV
Bards Tale Constr.	57,- DH	Freddy Pharkas DV	60,- EV	Pirates!	29,- DH	Syndicate	75,- DV
-Trilogy (BT 1-3)	69,- DH	Gateway 2	79,- DV	Police Quest 3	63,- DV	Take a Break Pimb.	63,- DH
Battle Chess 2	57,- DH	Go Simulator	56,- DH	Popul.+Promis.Land	39,- DH	Task Force	85,- DH
Battle Chess 4000	63,- DH	Goblins 2	82,- DV	Prince of Persia	32,- DH	Thunderhawk	37,- DH
Battle Team	70,- DH	Hardball 3	75,- DV	Prince of Persia 2	68,- DH	Tornado	75,- DH
-Battlefield 2	45,- DH	Hattrick!	74,- DV	Privateer	* 79,- DV	Transarctica	52,- DV
Bazooka Sue	* 75,- DV	Heimdal	35,- DV	Prostator	72,- DH	Tri.Pursuit Deluxe	65,- DV
Betrayal at Bondon	54,- DV	History Line 14-18	75,- DV	Quest for Glory 3	64,- DV	Trolls	45,- DH
Body Blows	62,- DV	Human Race Standal	49,- DH	Red Baron	76,- DH	Twilight 2000	85,- DV
Bund.Man.Prof 2.0	75,- DV	Inca	82,- DV	Return o.c.Phantom	64,- DV	Ultima 7	79,- DV
Burning Steel	36,- DV	Incredible Machine	63,- DV	Rise of the Dragon	25,- EV	Ultima 7-2 Serp.Js	43,- DH
-Data 1 America	74,- DV	Indiana Jones 4	79,- DV	Risky Woods	57,- DH	Ultima Trilogie 2	69,- DH
-Data 2 Supersch.	36,- DV	Ishar 2	59,- DV	Secret Weap.of LW	77,- EV	Ultima Underw. 2	69,- DH
Burntime	* 64,- DV	Jack Nicklaus Golf	* 32,- DH	SWOTL kompl.CD ROM	83,- EV	V for Victory 3	* 82,- DH
Car and Driver	70,- DH	Jurassic Park	25,- DV	-He 162	37,- EV	V for Victory 4	69,- EV
Carriers at War	66,- EV	Kathedrale	75,- DH	Sensi.Soccer 92/93	53,- DH	Viking Fields	79,- DH
-Construction Kit	62,- DV	Kings Quest 6	78,- DH	Seven Gals.Gold 2	* 64,- EV	Wall Str. Manager	76,- DV
Chuck Y.Air Combat	62,- DV	Kings Q.6 CD Rom	78,- DH	Shadowlands	* 78,- DH	War in the Gulf	75,- DH
Civilization	89,- DV	Lands of Lore DV	64,- DV	Sherlock Holmes	75,- DV	Whales Voyage	69,- DV
Comanche	45,- DV	Legends o.Kyrandia	75,- DH	Sim Ant	77,- DV	Wing Beamish	64,- DH
-Mission Disk 1	59,- DV	Lemmings 2	* 39,- DH	Sim City Archi.2	35,- DH	Wing Comm Edition	79,- DH
Compl.Chess System	79,- DV	LHX Attack Chopper	88,- DH	Sim City Deluxe	79,- DV	WC 2 + Speech	64,- DH
Cruise f.a.Corpse	83,- DV	Links 386 Pro	36,- DH	Sim Life	81,- DV	WC 2 Sp.Op. 1+2 zus	* 49,- DH
Crusaders of Dark	74,- DV	Hyatt	39,- EV	Space Hulk	82,- DH	Worlds of Legend	49,- EV
Darkseed 1.5	49,- DV	Innisbrook (386)	* 78,- DH	Space Legends	70,- DH	WWF Wrestling 2	65,- DV
Der Patrizer	74,- DV	Lords of Power	79,- DV	Space Quest 1	79,- EV	X-Wing	69,- EV
-CD ROM	83,- DV	Lost in Time	76,- DV	Space Qu.1-4 Comp	79,- EV	X-Wing DH	79,- DH
Die Schine u.Biest	77,- DV	The Lost Viking	* 63,- DV	Space Quest 5	64,- DV	-Mission Disk 1	39,- EV
Dune 2	44,- DV	Lothar MatthNus	58,- DV	Spaceward Ho!	77,- DV	Xenobots	70,- DH
Dungeon Master	77,- EV	Mad News	81,- DV	Special Forces	39,- EV	Yo! Jo!	* 58,- DH
Eishockey Manager	77,- DV	Manic Mansion 2	87,- DV			Zool	42,- DH
Electro Body	33,- DV						
Elvira 2 Jaws of C	44,- DV						
Empire Deluxe	77,- EV						

* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar -Vorbereitung möglich
DH = deutsches Handbuch bzw. Anleitung (Spiel in Englisch)

DV = deutsche Version, Spiel komplett in Deutsch
EV = englische Version

Versandkosten DM 7,- ab DM 250,- frei • Nachnahme + DM 5,- (zzgl. Zahlkartengebühr)
Express + DM 8,- • Ausland nur gegen Vorkasse + DM 20,- Versandkosten
Es gelten unsere AGB • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • kein Ladenverkauf

POWER PLAY

**Mit
5 Mark
dabei!**



Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigen-
text unter der Rubrik:

☐ Amiga ☐ C 64/128 ☐ MS-DOS-PCs ☐ Atari ST ☐ Game Gear ☐ Mega Drive
☐ GameBoy ☐ PC-Engine ☐ Super Famicom ☐ Kontakte ☐ Diverses
 DM 5,- liegen ☐ bar ☐ als Scheck bei: Bitte keine Briefmarken! ☐ Lynx

[illegible]

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender, Postlageradressen nicht möglich!)
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Unterschrift

Datum _____ Ort _____
(Absender umseitig, bitte nicht vergessen)

MEGA PLAY

Games and fun for everyone!

MS-DOS

869*	74,90	Pirates Gold*?	84,90
[-Train*	84,90	Populous 2*	69,90
[-Jrbus A 320 USA**	79,90	Prince of Persia 2**	69,90
mbush at Sorlin.**	79,90	Protostar*	69,90
instos*?	64,90	Railr. Tyco.Deluxe*	74,90
[-Mc Lean's Pool*?	59,90	Red Baron -Mission1*	74,90
lone in the Dark*	79,90	Return o.f. Phantom	74,90
attfiches 4000**	64,90	Sensible Soccer*	54,90
attle Isle Data 2**	49,90	Sherlock Holmes*	74,90
attfiteads***?	49,90	Shadow of f. Comet*	79,90
azooka Sue*	74,90	Space Hulk**	74,90

AMIGA

1869*	64,90
A-Train*	74,90
Allen 3**?	49,90
Anstoss*?	64,90
Apocalypse***?	49,90
Armour Gedd. 2***?	59,90
ATAC***?	64,90
B 17 Flying Fortr.**	64,90
Battle Isle Data 2**	49,90
Bazooka Sue**?	74,90
Body Blows**	49,90

Aces over Europe*	74,90
-------------------	-------

etrayal at Krondor	74.90	Shadow Caster**	74.90
ody Blows**	54.90	Slm City Deluxe**	74.90
undesliga Man.Pro*	64.90	Space Legends**	69.90
uzz Aldrin**	79.90	Space Quest 5*	64.90
z & Driver**	69.90	Spaceward HOI*	69.90
hessmaster 3000	59.90	Spellcraft**	64.90
hess Maniac 5 Bil.*	84.90	Star Trek*	74.90
ivilization*	84.90	Street Fighter 2**	59.90
lash of Steel	69.90	Strike Commander**	79.90
omanche*	79.90	Str.Comm. Speech**	34.90
omanche Data*	44.90	Str.Comm. Data 1**	29.90

Burntime*	74,90
-----------	-------

yperRace**?	74,90	Stronghold	64,90
as Schwarze Auge*	74,90	Syndicate*	74,90
oy of Tentacle*	79,90	The lost Vikings	74,90
le Schöne u.d.Blest*	74,90	Tornado**	74,90
er Patrizier*	74,90	Transactica*	54,90
June 2*	59,90	Ultima 7 Part 2**	74,90
ogfight**	84,90	Ultima Underw. 2**	69,90
ynatech*	64,90	Veil of Darkness*	74,90
ight Ball Deluxe**	59,90	V for Victory 3?	74,90
ishockey Manager*	74,90	Wallstreet Manager*	69,90
mpire Deluxe	74,90	War in the Gulf*	74,90

Lands of Lore*	59,90
----------------	-------

ric the Unready	59.90	Warlords 2	74.90
lyse of Beholder3**	74.90	Wing Command. 2*	64.90
-15 Strike Eagle 3**	84.90	Wing C.Academy**	64.90
Fields of Glory**	84.90	Wizardry 7*	79.90
ootb.Manager 3*	74.90	Wztkd*	64.90
ormula 1 GP**	84.90	Worlds of Legend	49.90
ire and Ice**	54.90	X-Wing**	79.90
lugsimul. 5.0**	124.90	X-Wing Mission**	39.90
reddy Pharkas*	64.90	Xenobots**	69.90
Gateway 2	59.90	Yol Joel***	54.90
Goal ??	59.90	Zenpellin**	74.90

Lothar Matthäus*	64,90
------------------	-------

Sobiblin2*	79,90	CD-ROM	
lannibal*	74,90		
latrlick*?	74,90	Chessmaster Pro**	79,90
istory Line*	74,90	Dagger of Amon Ra	74,90
ndiana Jones 4*	79,90	Day of f. Tentacle**	79,90
oca*	84,90	Der Patzitzler*	79,90
har 2*	59,90	Freddy Pharkas***	74,90
onathan*	74,90	King's Quest 6**	79,90
ordan in Flight**	69,90	Strike Commander**	79,90
urassic Park**	64,90	The 7th Guest	119,90
ins Quest 6	74,90	Ultima Underworld 1+2**	79,90

Privateer*	79,90
------------	-------

Legacy**	84.90	Macintosh	
Emmings2**	74.90	A-Train**	84.90
Links 386 Pro**	84.90	Civilization**	89.90
Links Copperhead	39.90	Eight Ball Deluxe**	59.90
Lord of Rings 2**	64.90	Fatty Bear?	
Lotus 3**	59.90	Indiana Jones 4	84.90
Might and Magic 5*	79.90	King's Quest 6**	79.90
Monkey Island 2*	74.90	Learnings 1**	79.90
Nick Faldo's Golf**?	79.90	Monkey Island 2	84.90
Patriot**	74.90	Sim City Deluxe**	89.90
Pinball Dreams**	64.90		

Disketten

10 HD 3.5" NoName	12,90
10 DD 3.5" NoName	8,90

Lesen Sie auch unser **Ladenlokal** Bergedorfer Str.117/Ecke Vierlandenstraße
 = Deutsche Version : ** = Deutsche Anleitung : ? = bei Druckunterlagenschluß noch nicht lieferbar

Tel. : 040 / 721 13 97

Persönliche Bestellannahme: Mo. - Fr.: 15-19 Uhr; Sa.: 10-14 Uhr
24 h Bestellmaschine: Fax: 040 / 724 09 73

Versandkosten : Bei Vorkasse 8,90 DM ,bei Nachnahme +3 DM
zzgl.NN-Gebühr. Ausland (nur Vorkasse) 18.-DM

Bestellen Sie schon heute die MEGAPLAY-Hits von morgen vor!
Gesamtpreisliste (liegt bei jeder Lieferung bei) ab 2,- DM in Briefmarken

Bergedorfer Str 117 21029 Hamburg

Ladenpreise variieren. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Alle Preise in DM.

sinkbare Papierschiffe
 basteln, Konfetti herstellen
 und einige hundert
 Astrokarten bündeln
 und an die Altpapier-
 sammlung weiterleiten.
 Weitere Alternativen sind
 willkommen, die Anschrift
 der Redaktion sollte be-
 kannt sein.

Die Waage auf einen Blick



Spielertyp: Der Künstler
Element: Luft
Planet: Venus
Lieblingsfarbe: Violett

Positive Eigenschaften: Stilvoll, zärtlich, diplomatisch, feinsinnig

Negative Abhängig, affektiert, manipulierbar, launisch

**Berühmte
Waagen:** John Lennon, Brigitte Bardot, Roger Moore,
Catherine Deneuve

Typischer Waage-Spruch: "Mein Geschmack ist einfach: Immer nur das Beste" (Oscar Wilde)

Nachdem wir in der letzten POWER PLAY eine schicke Papierschwalbe aus der Astrokarte gebastelt haben, gibt es diesen Monat unverblübbene Vorschläge für weitere Verwendungsmöglichkeiten: Einrahmen und auf den Nachttisch stellen (das Foto der/des Freundin/Freundes muß natürlich weichen), un-

Die Sterne der Spieler

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer:

☐ Ja

☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Händleranfrage erwünscht

Telefonische Bestellannahme
Tel.: 0 23 81/44 01 46
Fax: 0 23 81/44 02 40
Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr
Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr
Ihre Kundenberaterin Heike Hieke

Super Preise
Schnelle Lieferung

TURTLE-SOFT

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

Sonderangebote

Project X 27,- DH
Flight of Intruder 32,- DH
Jack Nicklaus Golf 32,- DH

AMIGA

Tip des Monats

Alien Breed 2 * 47,- DH
Burntime * 64,- DH
Body Blows Galact. * 47,- DH

1849	63,- DV	Dogfight	* 75,- DH	Lotus Compil.(1-3)	49,- DH	Sim Life	73,- DV
3D Construct. 2.0	117,- DV	Double Dragon 3	25,- DH	Mad News	* 65,- DV	Sindbad+Thr.o.Falc	19,- DH
A-Train	72,- DV	Dune	36,- DV	McDonald Land	48,- DH	Soccer Kid	59,- DH
-Construction Set	43,- DV	Dune 2	54,- DV	Megamix	59,- DH	Space Crusade	25,- DH
Abandoned Places 2	58,- DV	Dyna Blaster	60,- DV	Micro.Master Golf	39,- DH	Space Hulk	* 64,- DH
Airbus A 320	62,- DV	Eishockey Manager	71,- DV	Might and Magic 3	64,- DV	Space Legends	63,- DH
Airbus A 320 Amer.	80,- DH	Elvira 2 Jaws of C	44,- DV	Monkey Island 2	75,- DV	Space Quest I	39,- DH
Alien 3	* 47,- DH	Epic	61,- DH	More Lemmings Data	26,- DH	Special Forces	39,- DV
Alien Breed 2	* 47,- DH	Erben des Throns	67,- DV	Morph	44,- DH	Star Trek	* 73,- DV
Alien Breed SE 92	24,- DV	Eye of Beholder 2	76,- DV	Mortal Kombat	* 54,- DH	Steel Empire	60,- DH
Antross	66,- DV	F 17 Challenge	28,- DH	On The Road	60,- DV	Steigebg. Hotel.	48,- DV
Arabian Nights	59,- DV	Fallen Empire	82,- DV	One step beyond	46,- DH	Street Fighter 2	53,- DH
Austerlitz	15,- DV	Flashback	59,- DV	Overdrive	49,- DH	Superfrog	47,- DH
B 17 Flying Fortr.	63,- DH	Flight of Intruder	32,- DH	Passing Shot	19,- DH	Syndicate	58,- DV
Ballistic Diplom.	37,- DV	Formula One GP	39,- DV	Penthouse Hot Numb	34,- DV	Tearaway Thomas	48,- DH
Bards Tale Constr.	57,- DH	Galaxy Force	15,- DH	Pinball Dreams	48,- DH	Teatr	67,- DH
Battle Team	63,- DH	Goal!	50,- DH	Pinball Fantasies	54,- DH	Their Finest Hour	29,- DH
-Battlefield Data 2	45,- DH	Goblins 2	65,- DV	Pinball Wizard	18,- DH	Mission Disk	52,- DV
Black Sect	* 69,- DV	Greatest Comp.	55,- DV	Pirates!	29,- DH	Transarctica	59,- DH
Blaster	46,- DH	Gunship 2000	64,- DH	Popul.+Promis.Land	39,- DH	Triple Action 5	35,- DH
Body Blows	44,- DH	Hannibal	63,- DV	Populous 2 Plus	63,- DH	Trivial Pursuit	* 32,- DH
Body Blows Galact.	* 47,- DH	Hattrick!	* 63,- DV	Premier Manager	32,- DH	Trolls	45,- DH
Bund.Man.Prof 2.0	62,- DV	History Line 14-18	75,- DV	Prince of Persia	27,- DH	Turrican 3	* 59,- DH
Burntime	* 64,- DV	Human Race Standal	54,- DH	Project X	49,- DH	Ultima 5	35,- DV
Championsh.Man.93	48,- DH	Humans	74,- DV	Putty	18,- DV	Ultima 6	39,- DH
Chaos Engine	* 32,- DV	Indiana Jones 4	54,- DV	Quiver	39,- DV	Uridium 2	* 59,- DH
Chet Em up 4.0	49,- DH	Jack Nicklaus Golf	32,- DH	Railroad Tycoon	26,- DH	USS John Young 2	29,- DH
Chuck Rock 2	72,- DH	Jaguar XJ 220	22,- DH	Rainbow Collection	49,- DH	Viking Fields	59,- DH
Cisco Heat	74,- DV	Jonathan	75,- DV	Reach Ltskies	39,- DH	Walker	59,- DH
Civilization	* 58,- DH	Jurassic Park	* 52,- DV	Red Baron	51,- DH	War in the Gulf	71,- DH
Combat Air Patrol	67,- DV	KGB	39,- DH	Risky Woods	65,- DH	Whales Voyage	66,- DV
Conquestador	37,- DV	Legend of Valour	79,- DV	Sabre Team	66,- DV	Wing Commander DV	79,- DV
-Data	48,- DH	Legends o.Kyandia	64,- DV	Secret Monkey Isl	47,- DH	Wizkid	59,- DH
Crazy Cars 3	62,- DH	Lemmings 2	59,- DH	Sens.Soccer 92/93	34,- DV	Wolpack	29,- DH
Curse of Enchantia	29,- DH	Lethal Weapon	66,- DH	Shadowlands	53,- DH	WWF Wrestling	29,- DH
Daily Cos.Girl Pok	69,- DV	Lords of Power	* 72,- DH	Shuttle	76,- DH	WWF Wrestling 2	59,- DH
DLA	189,- DV	The Lost Viking	66,- DV	Silent Service 2	77,- DV	Yo! Jo!	52,- DH
Deluxe P.A.S. AGA	62,- DV	Lothar MatthNus	58,- DV	Sim Ant	79,- DV	Zool	43,- DH
Der Patzner	* 77,- DV	Lotus 3	49,- DH	Sim City Deluxe	77,- DH	Zool 2	* 48,- DH
Die Seidler				Sim Earth			

Sonderangebote

Darkseed I.5 49,- DV
Maupiti Island 19,- DH
Mega-Lo-Mania 39,- DV

PC

Tip des Monats

Aces over Europe D * 69,- DV
Freddy Pharkas DV 59,- DV
Wing Com.Academy 62,- DH

1849	75,- DV	Eye of Beholder 2	76,- DV	Maupiti Island	22,- DH	Spilljammer	65,- DV
7th Guest (CD-ROM)	116,- DH	Eye of Beh 3 Dsch	75,- DV	Mega-Lo-Mania	39,- DV	Star Trek	79,- DV
A-Train	87,- DV	F 15 Str. Eagle 3	85,- DH	Might and Magic 4	77,- DV	Starlord	* 90,- DH
-Construction Set	43,- DV	Falcon 3.0	85,- DV	Might and Magic 5	81,- DV	Steel Empire	63,- DH
Aces of T. Pacific	62,- DH	Miss.Disk 2 MIG29	* 52,- DH	Monkey Island 2	75,- DV	Steigebg. Hotel.	54,- DV
-Mission Disk 1	25,- DV	Fields of Glory	85,- DH	NHL Hockey	* 77,- DH	Stomokim	24,- DH
Aces over Europe D	* 69,- DV	First Samurai	57,- DH	Nigel Mansell WC	39,- DH	Street Fighter 2	* 59,- DH
Airbus A 320	62,- DV	Flashback	65,- DV	One step beyond	46,- DH	Strike Commander	80,- DH
Airbus A 320 Amer.	80,- DH	Flag Simulator 5.0	* 127,- DV	Pacific Strike	* 79,- DH	Str.Comm.+Speech	114,- DH
Alien Breed	* 54,- DH	Football Manager 3	77,- DV	Patton strike back	39,- DV	-Speech	39,- DH
Alone in the Dark	80,- DV	Forgotten Castle	* 77,- DV	Penthouse Hot Numb	34,- DV	-Tact.Operation 2	* 35,- DH
Antross	* 66,- DV	Formula One GP	85,- DH	Pinball Dreams	57,- DH	Stunt Island	87,- DV
Bards Tale Constr.	57,- DH	Freddy Pharkas DV	59,- DV	Pirates Gold	29,- DH	Task Force	85,- DH
-Trilogy (BT 1-3)	49,- DH	Gateway 2	60,- DV	Pirates!	63,- DV	Thunderhawk	37,- DH
Battle Chess 2	57,- DH	Go Simulator	79,- DH	Police Quest	39,- DH	Tornado	75,- DH
Battle Chess 4000	43,- DH	Goal!	* 56,- DH	Popul.+Promis.Land	69,- DH	Transarctica	52,- DV
Battle Team	70,- DH	Goblins 2	82,- DV	Populous 2	32,- DH	Tri.Pursuit deLux	65,- DV
-Battlefield Data 2	45,- DH	Hannibal	75,- DV	Prince of Persia	68,- DH	Trolls	45,- DH
Bazooka Sue	* 75,- DV	Hardball 3	74,- DV	Privateer	72,- DH	Twilight 2000	85,- DV
Betrayal at Kondor	75,- DV	Hattrick!	* 74,- DV	Protector	64,- DV	Ultima 7	79,- DV
Body Blows	54,- DH	Heimdal	35,- DV	Quest for Glory 3	76,- DH	-Data Forge of Vir	43,- DH
Bund.Man.Prof 2.0	62,- DV	History Line 14-18	75,- DV	Railroad Deluxe	64,- DV	Ultima 7-2 Serpis	79,- DH
Burning Steel	75,- DV	Human Race Standal	54,- DV	Red Baron	25,- DV	-Data Silver Seed	42,- DH
-Data 1 America	36,- DV	Humans	49,- DH	-Mission Disk 1	* 89,- DV	Ultima Trilogy 2	69,- DH
-Data 2 Superschl.	36,- DV	Inca	82,- DV	Return o.t.Phantom	39,- DH	Ultima Underworld	69,- DH
Burntime	* 74,- DV	Incredible Machine	63,- DV	Rise of The Dragon	57,- DH	Ultima Underw. 2	* 82,- DH
Car and Driver	70,- DH	Indiana Jones 4	79,- DV	Risky Woods	77,- DV	V for Victory 4	69,- DV
Carriers at War	74,- DV	Ishar 2	59,- DV	Secret Weap. of LW	83,- DV	Viking Fields	79,- DH
-Construction Kit	66,- DV	Jack Nicklaus Golf	* 32,- DH	SWOT kompil.CD ROM	37,- DV	Wall Str. Manager	76,- DV
Chuck Y.Air Combat	62,- DV	Jurassic Park	25,- DV	-He 162	53,- DH	Whales Voyage	75,- DH
Civilization	89,- DV	Kathedrale	74,- DV	Sens.Soccer 92/93	* 64,- DV	Willy Beamish	66,- DH
Comanche	79,- DV	Kings Quest 6	78,- DH	Seven Cto.Gold 2	75,- DV	Wing Comm. Edition	79,- DH
-Mission Disk 1	45,- DV	Kings Q.6 CD Rom	* 59,- DV	Shadowlands	34,- DV	WC 2 + Speech	64,- DH
Compl.Chess System	79,- DV	Lands of Lore DV	64,- DV	Sherlock Holmes	75,- DV	WC 2 Sp Op 1+2 zus	49,- DV
Cruise La.Corpse	59,- DV	Legends o.Kyandia	75,- DH	Sim Ant	35,- DH	WWF Wrestling 2	65,- DV
Crusaders of Dark	79,- DV	Lemmings 2	39,- DH	Sim City Archt.	88,- DH	X-Wing	79,- DH
Darkseed I.5	49,- DV	LHK Attack Chopper	36,- DH	Sim City Deluxe	79,- DV	-Mission Disk 1	70,- DH
Der Patzner	74,- DV	Links 386 Pro	39,- DV	Sim Life	81,- DV	Xenobots	* 58,- DH
-CD ROM	83,- DV	-Hyatt	39,- DV	Space Hulk	82,- DH	Yo! Jo!	42,- DH
Die Schine u.Biost	76,- DV	-Innsbrook (386)	* 78,- DH	Space Legends	70,- DH	Zool	
Dune 2	59,- DV	Lords of Power	79,- DV	Space Quest I-4 Comp	76,- DV		
Dungeon Master	59,- DV	Lost in Time	77,- DV	Space Quest 5	63,- DV		
Eishockey Manager	77,- DV	The Lost Viking	66,- DV	Space Quest 5	63,- DV		
Electro Body	33,- DV	Lothar MatthNus	* 77,- DV	Spaceward Ho!	39,- DV		
Elvira 2 Jaws of C	44,- DV	Mad News	81,- DV	Special Forces			
Empire Deluxe	77,- DV	Manic Mansion 2					

* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar -Vorbereitung möglich
DH = deutsches Handbuch bzw. Anleitung (Spiel in Englisch)
DV = deutsche Version, Spiel komplett in Deutsch
EV = englische Version

Versandkosten DM 7,- ab DM 250,- frei • Nachnahme + DM 5,- (zzgl. Zahlkartengebühr)
Express + DM 8,- • Ausland nur gegen Vorkasse + DM 20,- Versandkosten
Es gelten unsere AGB • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • kein Ladenverkauf

Waagen findet man bei jedem Lebensmittelhändler, aber (fast) nie in der Nähe eines Spielsystems: Die meisten Computer- und Videospiele bringen die sonst so harmonische Waage aus dem Gleichgewicht. - Chaos, Hektik und Streß zerstören die stilvoll-künstlerische Ader der Waage: Überall wo sich mehr als zwei Objekte bewegen, fühlt sich die

Waage
24. September
bis 23. Oktober

Waage überfordert. Hardcore-Action a la Viewpoint oder Last Resort läßt die Waage gänzlich kippen - wenn sie spielt, dann nur durchgestylte und edle Computerspiele, wie die Gottsimulation Links 386PRO. Golf ist ohnehin der typische Waagen-Sport: Ruhig, ex-

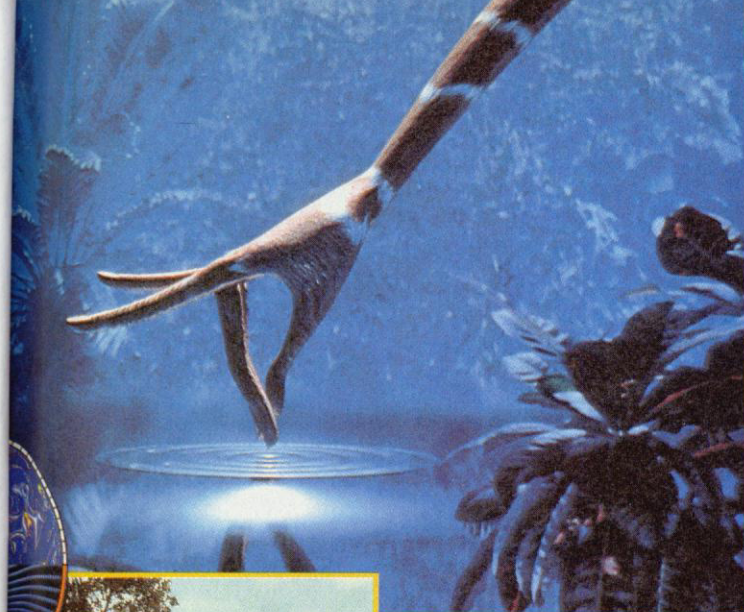
Was spielt die Waage?

Amiga: Whirlwind
Snooker
Game Boy: Side Pocket
Mega Drive: PGA Tour Golf
MS-DOS: Links 386PRO
Super Nintendo: Hole in One

sperrigen PC auf Ihren Glasschreibtisch stellen, ein zierliches Apple PowerBook oder eine wertvolle Sun-SPARC-station entsprechen schon eher dem Geschmack des spendablen Sterbildes.



Kluisv und stilvoll. Legendar bei Waagen ist der ausgeprägte Sinn für Schönheit und Ästhetik - entsprechend würden sich Waagen auch nie einen



TDI: Kultur, Kunst und Computeranimation – der Franzose Pascal Roulin ließ Frauenhände tanzen. TDI: In Renaults Raacon fährt ein virtuelles Auto durch eine reale Landschaft.

ted-Display-Erfinder Jaron "Rasta" Lanier ebenfalls vom Bankrott hinweggerafft wurde, darf sich Fakespace endlich zu den großen der Szene zählen. Laut Jim Stringer, einem führenden Mitarbeiter bei Fakespace, ist das Boom Display speziell in Museen beliebt. Die leicht erlernbare und unkomplizierte Bedienung macht das Display dort zu einem begehrten Medium. Ein neues Head-mounted-Display, das sich mit einer Auflösung von 1280 x 960 Pixeln pro Auge von der Konkurrenz abhebt, wurde von n-Vision vorgestellt. Der Helm für Heim und Herd und jeder-

mann war aber auch auf der Siggraph noch nicht zu entdecken. So wird der Hobby-Cyberpunk auch in diesem Weihnachtsgeschäft vergeblich nach einer brauchbaren Virtual Reality-Ausrüstung Ausschau halten. Der Preis für die Sensorautomatik, die meist von Polhemus kommt, wird auch in absehbarer Zeit nicht unter 5000 Dollar sinken - Für unsere Haushaltskasse eine Nummer zu groß.

Weitaus preisgünstiger sind Blicke durch die Crystal Eye-Brillen der Firma StereoGraphics zu haben. Die einfachste Version der 3D-Brille darf man sich für die schon angenehmer klingende Summe von 300 Dollar überstülpen. Das Funktionsprinzip der Crystal Eye-Brillen ist mit einer speziellen Grafikdarstellung verquickt. Dazu wird mit einer speziellen Grafikkarte die Bildwechselfrequenz von 60 auf 120 Bilder pro Sekunde erhöht und auf einen ordentlichen Multisync-Monitor projiziert. Mit einem optischen Trick schließt die Crystal Eye-Brille alle Sekundenbruchteile jeweils eine Linse und dadurch ist es wiederum möglich, beide Augen voneinander unabhängig anzusteuern und so ein räumliches Bild zu erzeugen.

Die passende VR-Software kann man bei drei Firmen bestaunen: Die Standardumgebung, die auf allen denkbaren Maschinen verfügbar und Quasistandard ist, kommt vom Cyberspace-Pionier Sense 8. Inzwischen konnte man sich bei den Ex-Autodeskern sogar zu einer Windows-Version des Worldtool-Kit durchringen. Anbieter Nummer Zwei ist Auto-



Cyberspace zum Anfassen – Sense 8 liefert das Worldtoolkit

Softimage: Christopher Landrel vom North Carolina Supercomputing Center setzte die Biographie von Franz Kafka um – Data Driven: The Story of Franz K.

MEGAPLAY

Games and fun for everyone!

MS-DOS

1869*	74,90	Pirates Gold**?	84,90
A-Train*	84,90	Populous 2**	69,90
Airbus A 320 USA**	79,90	Prince of Persia 2**	69,90
Ambush at Sorin**	79,90	Protostar*	69,90
Anstoss**?	64,90	Railr. Tyco.Deluxe*	74,90
A.Mc Lean's Pool**	59,90	Red Baron +Mission 1*	74,90
Alone in the Dark*	79,90	Return o.f. Phantom	74,90
Battlechess 4000**	64,90	Sensible Soccer*	54,90
Battle Isle Data 2**	49,90	Sherlock Holmes*	74,90
Battleloads***?	49,90	Shadow of t. Comet*	79,90
Bazooka Sue*	74,90	Space Hulk**	74,90

AMIGA

1869*	64,90
A-Train*	74,90
Allen 3**?	49,90
Anstoss**?	64,90
Apocalypse***?	49,90
Armour Gedd. 2***?	59,90
ATAC***?	64,90
B 17 Flying Fort.**	64,90
Battle Isle Data 2**	49,90
Bazooka Sue**?	74,90
Body Blows**	49,90

Aces over Europe* 74,90

Betrayal at Krondor	74,90	Shadow Caster**	74,90
Body Blows**	54,90	Sim City Deluxe**	74,90
Bundesliga Man.Pro*	64,90	Space Legends**	69,90
Buzz Aldrin**	79,90	Space Quest 5*	64,90
Car & Driver**	69,90	Spaceward HOI*	64,90
Chessmaster 3000	59,90	Spellcraft**?	69,90
Chess Maniac 5 Bil.**?	84,90	Star Trek*	74,90
Civilization*	84,90	Street Fighter 2**?	59,90
Clash of Steel	69,90	Strike Commander**	79,90
Cornache*	79,90	Str.Comm.Speech**	34,90
Cornache Data*	44,90	Str.Comm. Data 1**?	29,90

Burntime* 74,90

CyberRace***?	74,90	Stronghold	64,90
Das Schwarze Auge*	74,90	Syndicate*	74,90
Day of t.Tentacle*	79,90	The lost Vikings	74,90
Die Schöne u.d.Blest*	74,90	Tornado**	74,90
Der Patzler*	74,90	Transarctica*	54,90
Dune 2*	59,90	Ultima 7 Part 2**	74,90
Dogfight**	84,90	Ultima Underw. 2**	69,90
Dynatech*	64,90	Veil of Darkness*	74,90
Eight Ball Deluxe**	59,90	V for Victory 3?	74,90
Eishockey Manager*	74,90	Wallstreet Manager*	74,90
Empire Deluxe	74,90	War in the Gulf*	69,90

Lands of Lore* 59,90

Eric the Unready	59,90	Warlords 2	74,90
Eye of Beholder3**?	74,90	Wing Command. 2*	64,90
F-15 Strike Eagle 3**	84,90	Wing C.Academy**	64,90
Fields of Glory**	84,90	Wizardry 7*	79,90
Footb.Manager 3*	74,90	Wzldk*	64,90
Formula 1 GP**	84,90	Worlds of Legend	49,90
Fire and Ice***?	54,90	X-Wing**	79,90
Flugsimul. 5.0**?	124,90	X-Wing Mission**	39,90
Freddy Pharkas*	64,90	Xenobots**	69,90
Gateway 2	59,90	Yol Joel***?	54,90
Goal **?	59,90	Zeppelin**	74,90

Lothar Matthäus* 64,90

Goblins2*	79,90
Hannibal*	74,90
Hattrick**?	74,90
History Line*	74,90
Indiana Jones 4*	79,90
Inca*	84,90
Ishar 2*	59,90
Jonathan*	74,90
Jordan in Flight**	69,90
Jurassic Park**	64,90
Kings Quest 6	74,90

CD-ROM

Chessmaster Pro**	79,90
Dagger of Amon Ra	74,90
Day of t. Tentacle**	79,90
Der Patzler*	79,90
Freddy Pharkas**?	74,90
King's Quest 6**	79,90
Strike Commander***?	79,90
The 7th Guest	119,90
Ultima Underw. 1+2**	79,90

Privateer* 79,90

Legacy**	84,90
Lemmings2**	74,90
Links 386 Pro**	84,90
Links Copperhead	39,90
Lord of Rings 2**	64,90
Lotus 3**	59,90
Might and Magic 5*	79,90
Monkey Island 2*	74,90
Nick Faldo's Golf**?	79,90
Patrol**	74,90
Pinball Dreams**	59,90

Macintosh

A-Train**	84,90
Civilization**	89,90
Eight Ball Deluxe**	59,90
Fatty Bear?	59,90
Indiana Jones 4	84,90
King's Quest 6**	79,90
Lemmings 1**	79,90
Monkey Island 2	84,90
Sim City Deluxe**	89,90

Disketten

10 HD 3.5" NoName	12,90
10 DD 3.5" NoName	8,90

Besuchen Sie auch unser **Ladenlokal** Bergedorfer Str.117/Ecke Vierlandenstraße
* = Deutsche Version ; ** = Deutsche Anleitung ; ? = bei Druckunterlagenschluß noch nicht lieferbar

Tel. : 040 / 721 13 97

Persönliche Bestellannahme : Mo. - Fr. : 15 - 19 Uhr ; Sa. : 10 - 14 Uhr
24 h Bestellmaschine ; Fax : 040 / 724 09 73
Versandkosten : Bei Vorkasse 8,90 DM, bei Nachnahme +3 DM
zzgl.NN-Gebühr, Ausland (nur Vorkasse) 18,-DM
Bestellen Sie schon heute die MEGAPLAY-Hits von morgen vor !
Gesamtpreisliste (liegt jed. Lieferung bei) gg. 2,-DM in Briefmarken.

Bergedorfer Str.117 21029 Hamburg

Ladenpreise variieren. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Alle Preise in DM.

MultiMedia

Play a Game

Soft

Computerspiele

01259 DRESDEN, Pirnaer Landstr. 239
Tel. 0351-2230201

17034 NEUBRANDENBURG, - EASY LINE,
Reitbahnweg 20
Tel. 0395-4226813

12627 BERLIN, Mark Twain Straße 7
Tel. 030-9986164

10435 BERLIN, Dimitroffstraße 67

20257 HAMBURG, Heuweg 67
Tel. 040-4908891

22041 HAMBURG, Wendemuthstraße 57
Tel. 040-6528426

23730 NEUSTADT, Waschgrabenstr. 11
Tel. 04561-16189

24939 FLENSBURG, Dorotheenstraße 37
Tel. 0461-54075

44866 BOCHUM, Sommerdellenstr. 54
Tel. 02327-10063

48151 MÜNSTER, Weseler Straße 48
Tel. 0251-524001

49080 OSNABRÜCK, Martinstraße 82
Tel. 0541-434792

50737 KÖLN, Neußerstraße 628
Tel. 0221-7405202

52064 AACHEN, Guaitastraße 2
Ecke Löhgraben
Tel. 0241-33199

52349 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 02421-189368

54636 HAMM, Ritterstraße 30
Tel. 02381-29314

66117 SAARBRÜCKEN, Stengelstraße 8
Tel. 0681-5898018

92421 SCHWANDORF, Klosterstraße 8
Tel. 09431-1720

98599 BRÜTTERODE, Inselfergstraße 25

99084 ERFURT, Meienbergstraße 20
Tel. 0361-669742

Spielen - Testen - Kaufen

MM-Spielebibliothek

Haben Sie Interesse einen
MultiMedia Soft Laden zu
eröffnen? Fordern Sie unsere
Information an.

INFO:

52349 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 02421-189368 (11-19h)



SCHNÄPPCHEN

Day of Tentacle, DV, PC 79,95 DM
Burntime, DV, PC 79,95 DM
Burntime, DV, Amiga 89,95 DM
Lothar Matthäus, DV, Amiga 59,95 DM

PEROKA SOFT

VERSANDHANDEL

AMIGA

Airbus A 320	(dv)	79,00 DM
Ballistic Diplomacy	(da)	39,50 DM
Body Blows	(dv)	49,50 DM
Burntime	(dv)	72,00 DM
Delivery Agent	(dv)	39,50 DM
Die Siedler	(dv)	98,50 DM
Dune 2	(dv)	56,00 DM
F-17 Challenge	(da)	29,00 DM
Fly Harder	(da)	71,00 DM
Goal	(dv)	55,00 DM
Gunship 2000	(da)	71,00 DM
Hannibal	(dv)	72,50 DM
Humans 2 New Level	(da)	55,00 DM
Ishar 2	(dv)	55,00 DM
Jurassic Park	(dv)	64,50 DM
Lost Vikings	(dv)	77,00 DM
Lothar Matthäus	(dv)	73,50 DM
Napoleonic	(da)	76,50 DM
One Step Beyond	(da)	39,50 DM
Sim Life	(dv)	96,50 DM
Soccer Kid	(dv)	57,50 DM
Space Hulk	(da)	67,50 DM
Super Sports Challenge	(da)	82,00 DM
Syndicate	(dv)	66,50 DM
Turnican	(da)	73,50 DM
Unidrum 2	(da)	73,50 DM
Woody's World	(da)	52,50 DM
Worlds Legend	(da)	58,00 DM
Yol Joel	(da)	59,00 DM

Amos Prof. Compiler	69,50 DM
Amos Creator	112,50 DM
Amos Professional	137,50 DM
De Luxe Paint 4.1	238,00 DM
Final Copy 2	(dv) 239,00 DM
Kid Pix	(dv) 61,00 DM
X Copy & Tools	(dv) 79,00 DM

Gravis Joystick	59,00 DM
Speicherweiterung um 1 MB mit Uhr	171,00 DM
Speicherweiterung auf 2 MB	259,00 DM

IBM

Acps over Europe	(dv)	82,50 DM
Airbus A 320	(dv)	79,00 DM
Bayratal at Kronard	(dv)	82,50 DM
Blue Force	(da)	81,50 DM
Body Blows	(da)	57,50 DM
Burntime	(dv)	87,50 DM
Chess Genius	(dv)	179,00 DM
Day of Tentacle	(dv)	97,50 DM
Empire de Luxe	(dv)	82,00 DM
Empire Data Disk	(dv)	49,50 DM
Eye of the Beholder 3	(dv)	97,50 DM
Fallen Empire	(dv)	99,50 DM
Fields of Glory	(dv)	95,00 DM
Flashback	(dv)	72,50 DM
Flight Simulator 5	(dv)	87,50 DM
Scenery New York	(dv)	45,00 DM
Scenery Paris	(dv)	45,00 DM
Gateway 2	(dv)	73,00 DM
High Command	(dv)	87,50 DM
Human Race	(dv)	85,00 DM
Ishar 2	(dv)	59,50 DM
Jurassic Park	(dv)	80,50 DM
Kasparovs Gambit	(da)	85,00 DM
Lands of Lore	(dv)	67,50 DM
Links 386 Betty Course	(dv)	44,50 DM
Links pro Course Innisbrook	(dv)	45,00 DM
Lost Vikings	(dv)	71,00 DM
Lothar Matthäus	(dv)	80,50 DM
Might & Magic 5	(dv)	97,50 DM
NHL Hockey	(da)	85,00 DM
One Step Beyond	(da)	39,50 DM
Patriot	(da)	87,50 DM
Pinball Dreams	(da)	68,50 DM
Pirates Gold	(dv)	95,00 DM
Prince of Persia 2	(da)	72,50 DM
Privateer	(da)	92,50 DM
Protostar	(dv)	82,50 DM
Pool	(dv)	67,50 DM
Railroad Tycoon de Luxe	(da)	85,00 DM
Seal Team	(da)	85,00 DM
Seven Cities of Gold 2	(da)	69,50 DM
Shadow Caster	(da)	85,00 DM
Space Hulk	(da)	87,50 DM
Starlord	(da)	109,00 DM
Strike Commander	(da)	94,00 DM
Strike Comm Tactical Operations	(da)	41,00 DM
Stronghold	(da)	71,00 DM
Syndicate	(dv)	87,50 DM
Tyrannosaurus	(da)	72,50 DM
V for Victory 4	(da)	77,50 DM
Warlords 2	(da)	89,50 DM
Wing Commander Academy	(da)	89,00 DM
Worlds of Legend	(da)	58,00 DM
Yol Joel	(da)	65,50 DM

CD-ROM

Blue Force	97,50 DM
Der Patrizier	(dv) 95,00 DM
Eye of the Beholder 3	74,50 DM
Gunship 2000 incl. Mission	109,00 DM
Indiana Jones 4	97,50 DM
Julland	127,50 DM
Kings Quest 6	81,00 DM
Legend of Kyandia	(da) 89,50 DM
Maniac Mansion 2	(da) 97,50 DM
Night Owl 9.0	75,00 DM
Sherlock Holmes 3	(da) 116,00 DM
Shuttle	(da) 109,00 DM
Super Strike Commander	(da) 106,50 DM
Ultima Underworld 1 & 2	95,00 DM
7th Guest	147,00 DM
Wing Commander 2	(da) 108,50 DM

Gravis Analog Pro	85,00 DM
Gravis Joystick, schwarz	70,00 DM
Virtual Pilot (Flugzeuglenker)	179,00 DM
Screenbeat (Aktivboxen)	49,50 DM
Soundblaster 2.0 de Luxe	(da) 159,00 DM
Soundblaster pro de Luxe	(da) 279,00 DM
Soundblaster SB 16 ASP	469,00 DM
Soundblaster SB 16	349,00 DM

ATARI ST

Spielen auf Anfrage

* Vorankündigung VORBESTELLUNG MÖGLICH!!!
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bitte fordern Sie
unsere KOSTENLOSE PREISLISTE und (Bitte Computertyp
angeben!!!) weitere Spiele und Zubehör.
Vorkasse DM 6,- Ausland Vorkasse DM 15,-

PEROKA SOFT

Ruth Langebartels

Eickener Straße 136, 41063 Mönchengladbach
Tel.: 021 61/17 90 18, Fax: 021 61/17 90 19

desk persönlich, das seit kurzem auch in Deutschland verfügbare CDK (Cyberspace Developer Kit) ist allerdings kein abgeschlossenes Programm, sondern eine Sammlung von C-Bibliotheken. Relativ neu im Geschäft der synthetischen Welten ist die britische Firma Superscape. Ihr VRT 3 wird zwar erst Ende des Jahres verfügbar sein, machte auf der Siggraph aber schon einen hervorragenden Eindruck.

Hi-Tech-Flair

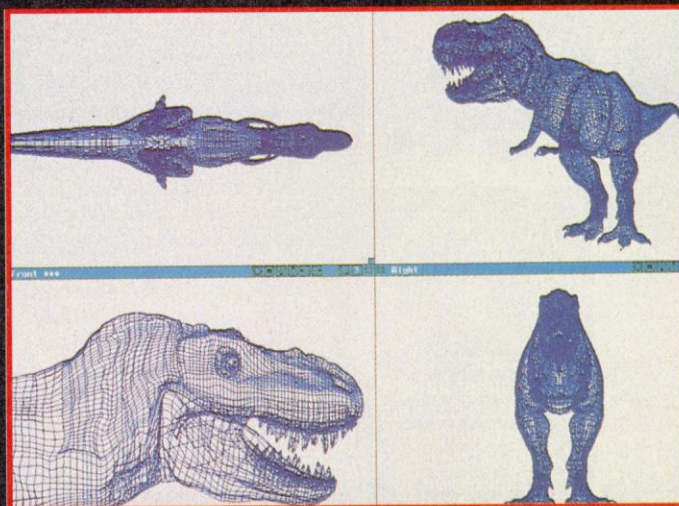
Der Hardware-Gewinner der Siggraph war ohne Frage Silicon Graphics. Selbst gab man sich kalifornisch locker, die Stammbesetzung der Messe rückte immerhin in T-Shirt und kurzen Hosen an, und ließ sich keinerlei Streß anmerken. Ein Platz vor der ständig umlagerten Indy war trotzdem kaum zu ergattern. Die Indy ist eine Freak-Maschine der dritten Dimension: Der Unix-Rechner wird von einem 100 MHz, 64 Bit RISC-Prozessor angetrieben, zur Standardausrüstung gehört außerdem ein 15-Zoll-Monitor und eine Videokamera. Zum Anschluß an die Außenwelt wurde der Indy eine ISDN-kompatible Schnittstelle verpaßt, die Videokonferenzen per Rechner ermöglicht.

Außer auf die kompromißlosen SGI-Freaks zielt die Indy auf den 2D-Layout-Markt. Überall wo Macs bei schmackigen Farbverläufen und Dutzen von True Color-Bildern langsam in die Knie gehen, fängt die Indy erst an, warm zu werden. Eines der aufregendsten Geräte fand der neugierige Fachbesucher am Stand von Apple. In einer kleinen

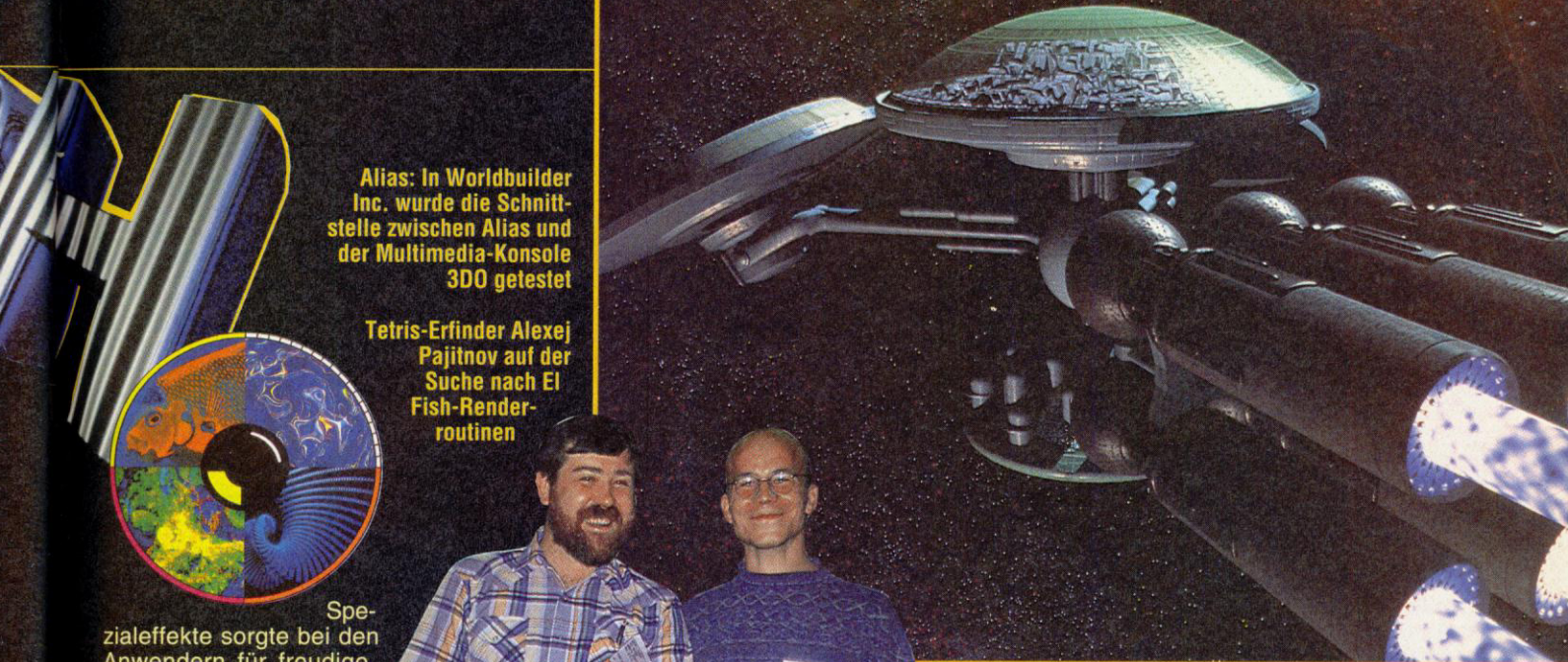
Nische durfte auf dem ersten funktionierenden PDA (Personal Digital Assistant), dem Newton, probegemalt werden. Nicht nur für SGI-Besitzer interessant war die Vorstellung von Open GL. Das standardisierte Grafikpaket wird in Zukunft für eine saubere Grafikkompatibilität unter verschiedenen Systemen sorgen. Wie in einem Märchen standen Macintosh, SGI und ein PC in trauter Eintracht nebeneinander und liebten es sich unter Open GL gutgehen. Die Mediavision-Tochter Pellucid, die eigene Entwickleranteile an Open GL hat, entwickelt an einer optimierten Open GL-Grafikkarte für den PC, die mit Auflösungen bis 1280 x 1024 Punkten in True Color-Qualität arbeiten wird.

Pixelpracht

Mit der richtigen Systemperformance und einer fieschen Grafikkarte in petto, fehlt nur noch die passende 3D-Render-Software, um die Grafikpracht auf den Monitor zu zaubern. Selbst dem ahnungslosesten Messebesucher war bald klar, daß unter den professionellen Raytracing- und Render-Software-Herstellern die Messer gewetzt werden. Billigangebote und Firmenfusionen lassen noch einiges für die Zukunft erhoffen. Im PC-Bereich dominierten zwei Programme: Als USA-Premiere zeigte Autodesk das 3D-Studio Release 3 - Neue Funktionen wie Netzrendering, ein zeitgemäßer Materialeditor und ein ganzer Sack voller neuer



Alias: Schon das Wireframe des Jurassic Park Tyrannosaurus Rex macht einen furchteinflößenden Eindruck

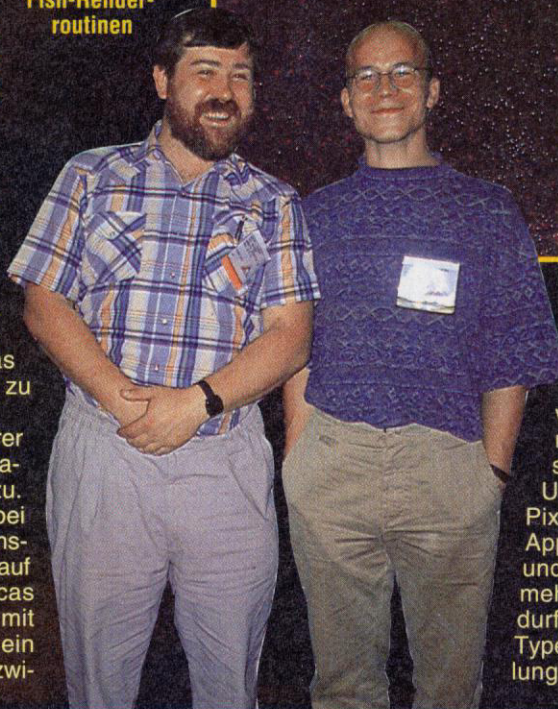


Alias: In Worldbuilder Inc. wurde die Schnittstelle zwischen Alias und der Multimedia-Konsole 3DO getestet

Tetris-Erfinder Alexej Pajitnov auf der Suche nach El Fish-Render-routinen

Spezialeffekte sorgte bei den Anwendern für freudige Überraschungen. Das zweite PC-Highlight war die Konvertierung des fantastischen Real 3D's, das bisher nur auf dem Amiga zu bestaunen war.

Etwas belebter und teurer ging es bei den SGI-kompatiblen Grafikprogrammen zu. Immer noch ganz vorn dabei sind die Computeranimations-veteranen von Pixar. 1979 auf Initiative von George Lucas gegründet, hat Pixar mit Renderman immer noch ein heißes Eisen im Feuer. Inzwi-



schen gab Ed Catmull, Firmenchef und Mitbegründer von Pixar, eine neue Firmendevise aus: Neben der Unix-Software läßt Pixar nun auch Apples Macintosh und den PC nicht mehr in Ruhe. So durfte auf der Messe Typestry, eine Sammlung von 3D-Schrift-

Behandlungs-Tools für PC und Mac bewundert werden, mit dem unter anderem das Logo dieses Artikels gerendert wurde. Show Place ist eine kompatible Mac-Version des echten Unix-Rendermans. Namhafte Hersteller wie Alias, TDI, Softimage oder Wavefront schoben hauptsächlich neue Module für ihre fertigen Programme nach. Für eine grafische Revolution im Spielektor könnte Alias avancieren. Für die professionelle Render-

AUSTRIA HARD & SOFT

***** SPIELE FÜR *****

PC's AMIGA ATARI ab 119,-

SUPER NINTENDO ab 679,- MEGA DRIVE ab 449,-

GAME BOY ab 319,- GAME GEAR ab 449,-

Riesenauswahl an Zubehör für alle gängigen Systeme!!!

Bestellservice rund um die Uhr!

A-4680 Haag am Hausruck, Marktplatz 12
Tel.: 07732/4159-0 Fax: 07732/4159-4

HÄNDLER

hergehört

WIR SUCHEN NOCH VERTRIEBSPARTNER
Wir bieten Spielesoftware für:

Amiga
PC

Sega Megadrive
Super Nintendo
Game Boy etc.

Anfragen richten Sie bitte an:

S.C.S. Versand
Hohenzollernstr. 9

Keine Vertragliche Bindung
Top Kondition
Auch Importware

Inhaber Jörg Zahler
66333 Völklingen
Tel. 06898/26424
Fax " /27587

SOUND GALAXY NX

Das neue 16-Bit Sound Erlebnis!

PRO 16

Die einzige
16 Bit Sound
Karte
mit 5 Sound
Standards

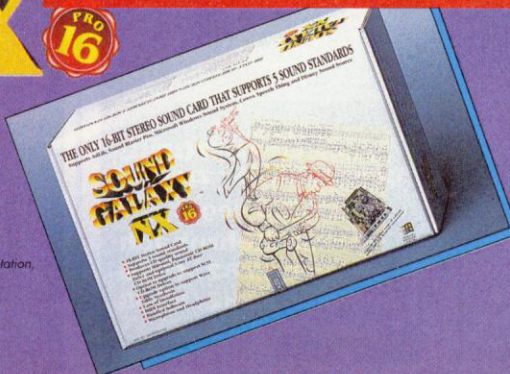
Technische Daten:

- 5 Sound Standards inkl. Windows Sound System
- 20 Kanal Stereo FM Synthesizer (OPL3)
- Dynamik Filter
- 16-Bit digitales Audio Playback 44.1 kHz (stereo)
- 16-Bit analog/digital Recording mit 5.5-44.1 kHz sampling

- Multi Mixer
- Multi CD-Rom Interface
- SCSI CD-Rom Erweiterungs-möglichkeit
- Midi Interface
- Game Port
- CD Audio Eingang
- 4 Watt Stereo Verstärker

Software:

- HSC Interactive, Monologue für Windows, Window OLE, Voyetra Audio Station, Voice Annotation, CD Player, Sound Tracks, Utilities und Windows 3.1 Treibersoftware.



Fachhandelspreise + Anfragen
nur mit Gewerbenachweis



KM Computer und Kommunikation
Handelsgesellschaft mbH
Kirchheimer Str. 48 - 73289 Wernau

Voll kompatibel zu Microsoft Windows Sound System, AdLib, Sound Blaster Pro, Covox Speech Thing und Disney Sound Source

Inklusive Mikrophon und Stereo-Kopfhörer

SPIELRAUM GBR

A. Frank V. Meyer
Haid 6 - 94428 Eichendorf
TEL. 099 37/14 43
FAX 099 37/14 42
24 h 099 37/14 45

***** Versand *****
von 10.00 Uhr bis 20.00 Uhr

CD-ROM / Macintosh

7th Guest	149,95	—
B-17 + Silent Service 2	119,95	—
Capitalist Pig	—	84,95
Carriers at War	—	99,95
Der Patrizier	dt. 109,95	—
Dune I	129,95	—
Empire Deluxe	—	99,95*
Eric the Unready	84,95	—
European Racers m. Baus.	119,95	—
Eye of the Beholder 3	89,95	—
F-15 Strike Eagle 3	154,95	—
Freddy Pharkas	i.V. 119,95	—
Gunship 2000 + Soc.	99,95	—
History Line 1914-1918	94,95	—
Indiana Jones 4	99,95	—
Legend of Kyandia	dt. 99,95	—
Maniac Mansion 2	94,95	—
Monkey Island 1	a.A. 79,95	—
Monkey Island 2	89,95	—
Return of the Phantom	129,95	—
Sherlock Holmes 3	89,95	—
Sim Life	—	74,95
Space Quest 4	—	69,95
Ultima 1-6	139,95	—
Ultima Underworld 1+2	89,95	—
Wing Com. + Ultima 6	49,95	—

Amiga / PC

Air Bucks (A 1200)	dt. 74,95	79,95
Airbus 320	dt. 84,95	84,95
A 320 North Amer. Edit.	dt. 84,95	94,95
B.A.T. II	dt. 89,95	79,95
Battle Isle Data 2	dt. 64,95	64,95
Birds of Prey	dt. 79,95	89,95
Blue Force	e i.V. 114,95	—
Body Blows	dt. 69,95	59,95
Burntime	dt. 84,95*	a.A. 79,95
Buzz Aldrin's Race into	—	i.V. 94,95
Chaos Engine	dt. 64,95	—
Comanche	dt. —	54,95
Comanche Mission Disk	dt. 64,95	i.V. 94,95
Desert Strike	dt. 89,95	79,95
DSA - Die Schicksalskl.	dt. 59,95	84,95
Dune II	dt. 79,95	69,95
Eight Ball Deluxe	dt. 79,95	79,95
Eishockey Manager	e i.V. 79,95	—
Empire Deluxe	dt. —	99,95
F1 Grand Prix	dt. —	79,95
Football Manager III	e 89,95	—
Freddy Pharkas	dt. 99,95	—
Gateway 2 Homeworld	dt. —	99,95
Goal I	dt. 49,95	—
History Line 1914-18	dt. 89,95	89,95
Jack the Ripper	a.A. —	—
Lands of Lore	e i.V. 59,95	—
Lemmings Spec. Edition	dt. 84,95	94,95
Lemmings II	dt. 79,95	79,95
Lost Vikings	e 79,95	—
Maniac Mansion 2	e —	79,95
Maniac Mansion 2	dt. —	109,95
Might and Magic 5	e/dt. —	94,95
Monkey Island 1	dt. 79,95	94,95
Monkey Island 2	dt. 79,95	94,95
Napoleons	dt. —	69,95
Pinball Dreams	dt. 59,95	59,95
Pirates I Gold	e/dt. —	99,95
Prince of Persia II	dt. 79,95*	79,95
Privateer	dt. i.V. 89,95	—
Protostar	dt. 89,95	—
Rail, Tycoon Deluxe	dA 109,95	—
Robocop 3	e 59,95	69,95
Sensible Soccer	dt. 59,95	59,95
Special Forces	dt. 89,95	79,95
Strike Com. + Speech Pack	dt. 129,95	—
Syndicate	dt. 69,95	89,95
Tornado	dA 79,95*	79,95
Turrican III	dt. —	89,95
Ultima 7/2	dt. —	44,95
Silver Seed Ult. 7/2 Data	dt. —	74,95
Ultima Underworld II	dt. —	—
Uridium 2	a.A. 69,95	99,95
Warlords 2	dt. 79,95	79,95
Whales Voyage	dt. 39,95	79,95
Wing Commander	dt. —	94,95
Wizardry 7	dA —	84,95
X-Wing	dt. —	54,95
X-Wing Mission 1	dt. —	69,95
X-Wing Strategy Guide	dt. 79,95	—
Yo! Joe!	dt. —	—

Atari ST

Der Patrizier	84,95	Lemmings 2	79,95
Chaos Engine	79,95	Populous 2	79,95
Spec. Forces	89,95	Reach 1.1. Skies	79,95
A-320 USA	99,95	A-320 Europa	89,95
Streetfighter 2	—	—	74,95
Dungeon Master / Chaos strikes back	—	—	79,95

Super NES / Mega Drive

Action Replay	SNES/MD	99,95
Another World	SNES	119,95
Asterix	SNES/MD	99,95
B.O.B.	SNES	109,95
Bombiss	SNES	i.V. 89,95
Desert Strike	SNES	119,95
Final Fight 2	SNES	129,95
Gods	SNES	119,95
Jimmy Connors	SNES	109,95
J. Madden Football 93	SNES	119,95
Lemmings	SNES	129,95
Mechwarrior	SNES	129,95
Mortal Combat	SNES	124,95
Powermonger	SNES	134,95
Striker	SNES	99,95
Mario Paint mit Maus	MD	99,95
Battletoads	MD	99,95
Bubsy	MD	119,95
Jungle Strike	MD	a.A. 89,95
Landstalker	MD	a.A. 89,95
Mortal Combat	MD	a.A. 89,95
Muhammad Ali Boxing	MD	89,95

Und: Game Gear, Lynx, Lösungen, Neo-Geo, Brettspiele, Mega-CD, Konsolen und 1000x mehr
Zu Wegelagererkosten:
Ein Spiel 10,-, Zwei Spiele 8,-
Drei Spiele 6,-, darüber frei
Vorkasse = 1/2 der Kosten, Express 8,-
Service: Wir tauschen defekte Spiele usw.
Wir klären Ihre Softwareprobleme
Wir sind 24 Stunden erreichbar
Fordern Sie unseren Katalog an - Kostenlos!
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten

Groß Electronic

Hardware • Software • Zubehör

Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

AMIGA

GAME BOY

MEGA CD

GAME GEAR

SNES

CD ROM

MEGA DRIVE

Lieferung
nur an
Händler!
Bitte Preisliste
anfordern!

Groß Electronic

Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4

D-94133 Röhrnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25

thema

software wurde ein Konverter von Alias-Animationen in ein 3DO-kompatibles Grafikformat vorgestellt. Die Konvertierung setzt nicht nur das Grafikformat auf 3DO-Niveau, sondern optimiert auch gleich die Geschwindigkeit für die 3DO-Spezialchips. Damit werden Texture Mapping und Polygon-Bewegungen auf dem 3DO zur ultimativen Grafikshow. Die ersten Animationen von *World-builder Inc.* durften schon in ganzer Pracht bestaunt werden und dürften den Spielebereich revolutionieren.

Grafik Park

Ein Film überschattete die Siggraph wie ein Saurier den Urwald: "Jurassic Park". Verständlicherweise wollte jede Firma ein paar Lorbeeren der besten Spezialeffekte einheimen - es ist also nicht verwunderlich, daß mindestens eine Saurieranimation an jedem Stand lief. Definitiv genutzt haben die Spezialisten von ILM die Software von Alias, Softimage und Pixar. Die totale Aufklärung zum Thema Tricks

und Spezial FX in Jurassic Park bekommt Ihr in einer der nächsten Ausgaben.

Speakers Corner

Parallel zur Ausstellungs-messe fanden auf der Siggraph verschiedene Kurse und Seminare statt. Wie bei einer Vorlesung wurde eine Thematik meist von einer internationalen Kapazität erläutert und anschließend mit dem Publikum diskutiert. Die Höhepunkte der Siggraph-Seminare, wenn nicht sogar der Messe, waren Trip Hawkins Vorstellung des 3DO und Aliens-Regisseur James Camerons Vortrag über Digital Domain. Nach Trip Hawkins 3DO-Vorstellung blieb kein Auge trocken - zwar ließen sich Demo-CD und ein 3DO-Prototyp noch zu keiner Zusammenarbeit überreden - doch dem Publikum war nach dem Abschluß seines Vortrags klar, daß ein 3DO in jeden Haushalt

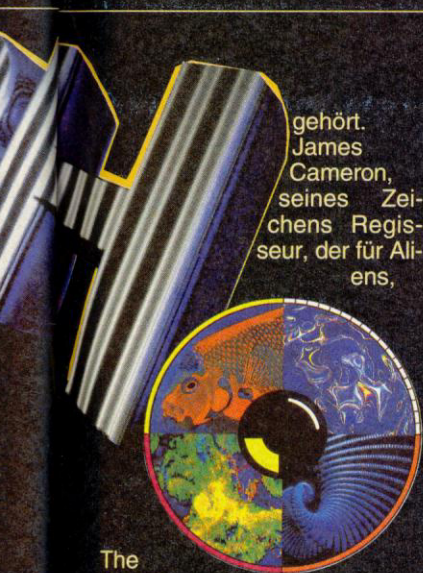
Insidertreffs

Das Problem ist auch hierzulande nicht unbekannt: Wohin geht der Programmierer, Animator oder Computere-freak, wenn der Strom versiegt oder der Rechner gerade andersweitig beschäftigt ist - auf der Siggraph ein klarer Fall - ins Electronic Cafe. Drei Ecken hinter dem Santa Monica Boulevard, eine von Los Angeles häufig befahrensten Hauptverkehrsstraßen, sammeln sich kurz nach sieben die ersten Gäste. Schon die Sponsorenliste des Cafes läßt einiges erwarten. Trotz Rezession wurde von einem Firmenkonsortium, die Liste reicht von Apple bis Syquest, Dollars und Material locker gemacht. Mit den Kontakten wurde nicht nur die recht einfache, aber praktische Einrichtung organisiert, sondern auch einige Tische modernster Elektronik. Bei der Computerprominenz mit Begeisterung aufgenommen, verwandelte sich das Electronic Cafe nach kurzer Zeit zum absoluten Insidertreff. Natürlich durften neben verschiedenen Stärkungsgetränken einige elektronische Spielereien nicht fehlen. Außer einer ganzen Bank an Computerzubehör findet der entspannungswillige

ge Freak ein Bilddatentelefon, das gekoppelt mit einem Breitwandprojektor das Gegenüber an die Cafewände holt. Ein Small Talk mit anderen Bildtelefonbesitzern in San Francisco oder Tokio gehörte zum guten Ton.



In der Cyberspace Gallery prallen Welten aufeinander: Kunst und Computer. Trotz vieler Kritiker, die Computer-art eher für Kommerz als Kunst halten, hat die Computerkunst inzwischen eine beträchtliche Popularität erreicht: 25 Künstler, darunter Nessim, Flax oder Acevedo, zeigten ihre Kunstwerke auf eine unkonventionelle Art und Weise. Trotzdem durfte der Betrachter über die Werke, die sich um und mit dem Computer beschäftigen, geteilter Meinung sein.



gehört. James Cameron, seines Zeichens Regisseur, der für Aliens,

TDI: Devils Mine von L.B.O. wurde als eine der besten Animationen gefeiert – die Horrorfahrt wird in einem Cyberspace-System verwendet



Cinemanima

Die wichtigste und abschließende Veranstaltung der Siggraph ist das Electronic Theater. In der fast zweistündigen Kinovorstellung wurde mit Szenenapplaus für die besten Computeranimationen des Jahres nicht gespart. Wie sollte es anders sein: Als Highlight dieses Jahres wurden die Dinosaurier des Jurassic Parks gefeiert. Für die knapp 8 Minuten Computeranimation in Jurassic Park mußte Regisseur Steven Spielberg einen

The Abyss oder die beiden Terminator-Filme verantwortlich gezeichnet, darf sich nun Firmenbesitzer nennen. Mit von der Partie bei Digital Domain ist Ex-ILM-Boss Scott Ross und Special FX-Guru Stan Winston. Spezialeffekte gehen mit Digital Domain Hand in Hand: die in Venice gegründete Firma wird sich mit einer ausschließlich digitalen Welt befassen: vom Film bis zu interaktiven Medien sind Digital Domain keine Grenzen gesetzt.



satten Happen seines 70 Millionen-Dollar-Budget loseisen. Ebenfalls bis zum Anschlag stieg das Stimmungsbarometer bei Devils Mine von L.B.O.: die Fahrt durch eine brüchige Bergbaumine wurde ursprünglich für eine virtuelle Geisterbahn entwickelt. In kultureller Potenz produzierte sich Pascal Roulin. Mit Morpheeffekten ließ er Frauenhände das Duett der Oper Lakme nachahmen.

Resümee

Professionelle Computergrafiken werden immer besser und vor allen Dingen billiger. Dadurch dürfen sich computergenerierte Spezialeffekte immer häufiger und realistischer in Filmen präsentieren. In greifbare Nähe rückt der

vollständig computergenerierte Film, in dem selbst die Schauspieler vom Computer übernommen werden. Mit wachsender Rechenpower wird die Spielebranche ihre Vorteile aus dieser Entwicklung ziehen. Bereits absehbar ist, daß Film und Spiel verschmelzen werden. Ein ganz heißer Kandidat in Sachen interaktiver Film und Realspiel ist MPEG-Kompression. Die bald erscheinenden MPEG-Filme und zahlreiche CD-Spiele mit MPEG-Animationen werden die Lücke zwischen Spiel und Film bald schließen. Virtuell Reality wird für den Spielmarkt noch eine Weile tabu bleiben, die Preise für Hard- und Software lassen eine brauchbare VR-Ausrüstung für den Heimgebrauch jedenfalls zur Zeit in weite Ferne rücken. cd

ESSER SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

AMIGA			PC		
Aces over Europa	DV	75.-	Lost Vikings	DV	68.50 82.50
Archer McLeans Pool	DA	46.-	Lothar Matthäus	DV	63.50 68.50
B 17 Flying Fortress	DA	64.-	Lotus Turbo 3	DA	51.- 65.-
Body Blows	DA	49.-	Maniac Mansion 2	DV	86.-
Burntime	DV	69.-	Might & Magic 5	DV	86.-
Caesars Palace	DA	55.-	NHL Hockey	DA	79.-
Combat Air Patrol	DA	63.-	One Step Beyond	DA	39.- 39.-
Dogfight	DA	84.-	Oxyd	DV	59.- 59.-
Dune 2	DV	55.-	Pinball 8 Ball DeLuxe	E	66.-
Eishockey Manager	DV	72.-	Pinball Dreams	DA	49.- 66.-
Empire Deluxe	E	75.-	Pirates Gold	DV	84.-
Eye of the Beholder 3	DV	86.-	Privateer	DA	86.-
Fantastic Worlds	DA	75.-	Railroad Tycoon deluxe	DA	76.-
Fields of Glory	DV	84.-	Ragnarök	DV	a.A. 89.50
Flashback	DV	63.-	Reach for the Skies	DV	54.- 59.-
Flightsimulator 5	E	109.-	Seal Team	DA	79.-
Scenery New York/Paris	je	69.-	Sensible Soccer 92/93	DA	51.- 58.-
Freddy Pharkas	DV	67.-	Sim Life	DV	82.50 89.50
Global Gladiators	DA	49.-	Space Quest 5	DV	67.-
Goal (Kick Off 3)	DV	54.-	Strike Com. Operation Disk	(DA)	37.-
Gunship 2000	DA	65.-	Syndicate	DV	62.- 78.-
Gunship 2000 Scenario		54.-	The Legacy	DV	84.-
Harrier Jump Jet	DA	84.-	Tornado	DA	67.-
Incredible Machine	DV	67.-	Walker	DA	58.-
Indiana Jones 4	DV	79.-	War in the Gulf	DV	68.50 75.50
Ishar 2	DV	54.-	Warlords 2	E	79.-
Lands of Lore	E	63.-	Wing Com. Academy	DA	65.-
Links 386 Innisbrook	E	44.-	Woodys World	DA	51.-
Lionheart	DA	58.-	Yo! Joel	DA	56.-

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten.

Wir überzeugen durch Service!

* bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar.

Versandkosten: Bei Vorkasse DM 7.00 / bei Nachnahme

Post DM 10.00; UPS DM 15.00; Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17.00

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

ESSER-SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
50829 Köln

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER#SOFT

NEU

Competition PRO[®] PC-STICK

Ob als Mini oder in normaler Größe: Jetzt gibt's den Competition PRO auch für volle PC-Action.

- Zum direkten Anschluß an IBM oder Kompatible!
- Integrierter Digital/Analog-Wandler!
- Mit 6 Qualitäts-Microschaltern!
- Schnell!
- Robust!

● Präzise!

Ab sofort im Computer-Fachhandel und in Versand- und Kaufhäusern.



Keine Panik!
Die Competition PRO Joysticks bleiben dem Amiga, Commodore und Atari natürlich treu.

DYNAMICS[®]

Dynamics marketing GmbH Hamburg

MICRO MAGIC

Heiße Spiele - Starke Preise

*** TEL . 0 23 71 - 3 63 30 ***

Mo. - Do. 10 - 18.30 Uhr Fr. 10 - 16.00 Uhr

	PC	Amiga		PC	Amiga		PC	Amiga
1869	75,- DV	63,- DV	Fairy Tales	29,- DH		Prophecy of Shadow	79,- DV	67,- DV
3D Construct. 2.0	116,- DV	116,- DV	Falcon 3.0	87,- DV		Quest for Glory 3	66,- DV	
4D Sports Driving	25,-	25,- DH	-Mission Disk 1	52,- DH		Quivi	18,- DV	18,- DV
7th Guest (CD-ROM)	119,- DH		-Miss.Disk 2 MIG29	52,- DH		Ragnarik	82,- DV	76,- DV
A-Train	88,- DV	73,- DV	Fantastic Worlds	74,- DH	72,- DH	Railroad Deluxe	75,- DH	
-Constrution Set	42,- DV	42,- DV	Fed.o.Free Traders	87,- DH	19,- DH	Rampart	61,- DH	61,- DH
AA - War i.t.skies	85,- DH	62,- DH	Fields of Glory	54,- DH	48,- DH	Red Baron	66,- DV	39,- DH
Aces of T. Pacific	64,- DH		Fire And Ice	66,- DV	60,- DV	-Mission Disk 1	49,- EV	
-Mission Disk 1	46,- EV		Flashback	126,- DV		Return o.t.Phantom	87,- DV	
Aces over Europe D	69,- DV		Flugsimulator 5.0	89,- DH	39,- EV	Rex Nebula	39,- DH	
Airbus A 320	64,- DV	64,- DV	Formula One GP	59,- DV		Rome AD 92	66,- DH	60,- DH
Airbus A 320 Amer.	82,- DH	82,- DH	Freddy Pharkas DV	64,- EV		Secret Monkey Isld	78,- DV	66,- DV
Alien 3	46,- DH		Front P.S.Football	15,- DH		Secret Weap. of LW	79,- EV	
Alien Breed 2	48,- DH		Galaxy Force					
Alien Breed	54,- DH		Games - Summer Cha	67,- DH				

Privateer PC * 79,- DV

Alien Breed SE 92	25,- EV
Alone in The Dark	79,- DV
Anstoss	65,- DV
Assassin	65,- DV
Award Winners	59,- DH
B 17 Flying Fortr.	87,- DH
B.A.T. 2	79,- DV
Bards Tale Constr.	59,- DH
-Trilog (BT 1-3)	68,- DH
Battle Chess	24,- DH
Battle Chess 2	59,- DH
Battle Chess 4000	64,- DH
Battle Team	71,- DH
-Battleisle Data 2	47,- DH
Bazooka Sue	74,- DV
etrayal at Kondor	72,- DV
Bills Tomato Game	60,- DH
Black Sect	82,- DH
Blaster	46,- DH
Blues Brothers	27,- DH
Body Blows	53,- DH
Body Blows Galact.	47,- DH
Bund.Man.Prof 2.0	64,- DV
Burning Steel	75,- DV
-Data 1 America	36,- DV
-Data 2 Supersch.	36,- DV
Burntime	75,- DV
-Mission Disk 1	43,- DH
Captive	25,- DH
Car and Driver	72,- DH
Carriers at War	75,- EV
-Construction Kit	65,- EV
Castles 2	63,- DH
Castles o.Dr.Brain	35,- DV
Chaos Engine	49,- DH
Cheat Em up 4.0	32,- DV
Chuck Rock	39,- DH
Chuck Rock 2	47,- DH

Darkseed 1.5 PC 49,- DV

Chuck Y.Air Combat	63,- DV
Civilization	89,- DV
Clash of Steel	74,- EV
Comanche	80,- DV
-Mission Disk 1	47,- DV
Combat Air Patrol	59,- DH

Jaguar XJ 220 Amiga 20,- DH

SWOTL kompl.CD ROM	84,- EV
-DO 335	37,- EV
-P 38	33,- EV
Sensl.Soccer 92/93	54,- DH
Seven Cilo.Gold 2	64,- EV
Shadow o.t.Beast 3	39,- DH
Shadowworlds	83,- DV
Sherlock Holmes	76,- DV
Shuttle	54,- DH
Silent Service 2	75,- DH
Sim City Archt.2	36,- DH
Sim City Deluxe	80,- DV
Sim Earth	82,- DH
Sim Life	80,- DV
Skat 92	61,- DV
Soccer Kid	61,- DH
Space Hulk	83,- DH
Space Quest 1	39,- DH
Space Quest 4	66,- DV
Space Quest 5	66,- DV
Spelljammer	66,- EV
Spellix	78,- DV
St.Thomas	66,- DV
Star Trek	78,- DV
Starlord	90,- DH
Steigenbg. Hotelm.	56,- DV
Street Fighter 2	59,- DH
Strike Commander	79,- DH
-Speech	41,- DH
-Tact.Operation 2	35,- DH
Stunt Island	88,- DV
Super Tetris	49,- EV
Superfrog	48,- DH
Syndicate	78,- DV
Take a Break Pinb.	64,- DV
Task Force	86,- DH
Terminator 2	29,- DV
Terminator 2 Chess	66,- DH
Tetris	62,- DH
The Oath	49,- DH
Theatre of War	59,- DH
Thunderhawk	39,- DH
Transarcica	54,- DV
Traps n Treasures	61,- DH
Tri.Pursuit deLuxe	68,- DV
Trolls	48,- DH
Turrican 3	48,- DH
TV Sports Football	21,- DH
Twilight 2000	84,- DV
Ultima 7	80,- DV
-Data Forge of Vir	44,- DH
Ultima 7-2 Serp.Is	79,- DH

Str.Comm.+Speech PC 109,- DH

Jonathan	76,- DV
Kathedrale	25,- DV
Kings of Adventure	78,- DH
Kings Quest 6	75,- DV
Kings Q.6 CD Rom	77,- DH
Lands of Lore DV	59,- DV
Laser Squad	29,- DH
Laura Bow 2	66,- DV
Legends o.Kyrandia	66,- DV
Legends of Myra	65,- DH
Leisure S. Larry 5	66,- DV
Lemmings 2	74,- DH
Lethal Weapon	67,- DH
Links 386 Pro	89,- DH
-Innisbrook (386)	40,- EV
-Troon North	36,- DH
Lords of Power	78,- DH
Lords of Time	72,- DH
Lost in Time	42,- DH
The Lost Viking	77,- DV
Lotus 3	60,- DH
Lotus Compil.(1-3)	60,- DH
Mad News	52,- DH
Maestro	80,- DV
Maniac Mansion 2	82,- DV
Mantis	39,- DH
Mario w. vermisst	75,- DV

HAMMERPREISE !

Command HQ	49,- EV	Mega-Lo-Mania	69,- DV
Compl.Chess System	77,- DV	Micro.Mastor Golf	90,- DH
Conquestador	66,- DV	Might and Magic 3	39,- DH
-Data	38,- DV	Might and Magic 4	76,- DV
Crusaders of Dark	82,- DV	Might and Magic 5	65,- DV
Curse of Enchantia	60,- DH	Monkey Island 2	81,- DV
Das Boot	42,- DH	Morph	77,- DV
DSA	60,- DH	Napoleonic	77,- DV
Das Stundenglas	44,- DV	NHL Hockey	77,- DH
Death Knig.o.Krynn	80,- DV	Nicki Boom 2	65,- DH
Deluxe P.4.5 AGA	185,- DV	Nitro	62,- DV
Der Patrizier	75,- DV	Obitus	25,- DH
-CD ROM	84,- DV	One step beyond	29,- DH
Desert Strike	60,- DH	Overdrive	48,- DH
Die Schöne u.Biest	76,- DV	P.P.Hammer	47,- DH
Die Siedler	78,- DV	Pacific Strike	25,- DH
Dogfight	88,- DH	Penthouse Hot Numb	79,- DH
Doodlebug	29,- DH	Perfect General	36,- DV
Double Dragon 3	25,- DH	-Data Disk	77,- DV
Dream Team Com.	66,- DH	Pinball Dreams	71,- DV
Dune	36,- DV	Pinball Fantasies	42,- DH
Dune 2	60,- DV	Pinball Wizard	59,- DH
Dungeon Master	59,- DV		57,- DH
Dyna Blaster	68,- DH		18,- DH
Eishockey Manager	79,- DV		
Elvira 2 Jaws of C	39,- DV		
Empire Deluxe	78,- EV		
Entity	61,- DH		
Epic	66,- DH		
Euro Soccer	29,- DH		
Eye of Beholder 1	79,- DV		
Eye of Beholder 2	77,- DV		
Eye of Beh 3 Dtsch	76,- DV		
F 117A Nighthawk	89,- DH		
F 15 Str. Eagle 3	86,- DH		
F-19 Stealth Fight	49,- DH		

Lothar Matthäus * 64,- DV / 59,- DV

Pirates Gold	84,- DV
Pirates!	34,- DV
Popule Quest 3	66,- DV
Populous 2	70,- DH
Populous 2 Plus	60,- DH
Powermonger	63,- DH
Prince of Persia 2	60,- DH
Project X	27,- DH

Jurassic Park

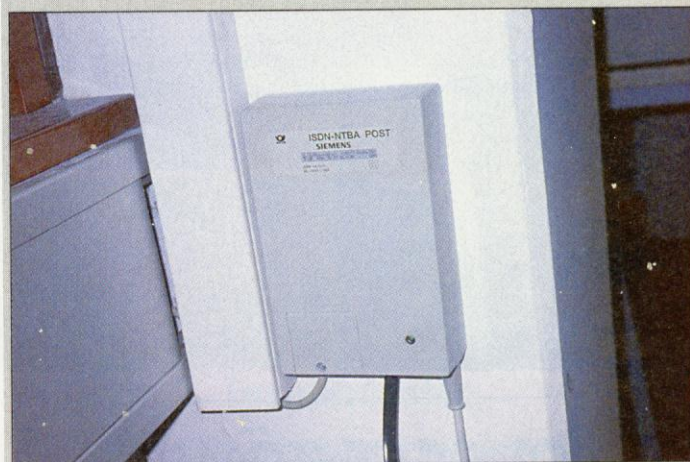
* 64,- DV / * 53,- DV

-Data Silver Seed	42,- DH
Ultima Trilogy 2	71,- DH
Ultima Underworld	72,- DH
Ultima Underw. 2	72,- DH
Unlimited Adventu.	61,- EV
Uridium 2	59,- DH
USS John Young	36,- DH
USS John Young 2	29,- DH
V for Victory 3	78,- DH
V for Victory 4	69,- EV
Wall Str. Manager	78,- DV
War in the Gulf	72,- DH
Wayne Gretzky 3	80,- EV
Ween	83,- DV
Wing Commander	43,- DH
Wing Comm Edition	84,- DH
WC 2 + Speech	63,- DH
WC 2 Sp.Op 1+2 zus	49,- DH
Wing Com.Academy	61,- DH
Wolfpack	29,- DH
Worlds of Legend	51,- EV
WWF Wrestling	29,- DH
WWF Wrestling 2	67,- DH
X-Wing	69,- EV
X-Wing DH	79,- DH
-Mission Disk 1	40,- EV
Xenobots	71,- DH
Yol Jo!	60,- DH
Zeppelin	77,- DV
Zool	42,- DH
Zool 2	47,- DH

Versandkosten: 8,00 DM, ab 250,00 DM Bestellwert versandkostenfrei.
Lieferung gegen NN + 4,00 DM zzgl. Zahlkartengebühr oder Vorkasse;
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,00 DM Versandkosten. Es gelten unsere AGB.
Änderung und Irrtum vorbehalten. * = bei Drucklegung noch nicht verfügbar.

MICRO MAGIC - Starenweg 2 - 58638 Iserlohn
Tel. 02371-36330 Fax 02371-34503

Inf. Graywacaweso



Schnell, aber nicht ganz preiswert: So sieht ein ISDN-Anschluß aus



Ohne passendes Modem
nutzt der tollste ISDN-An-
schluß nichts: So sieht ein
ISDN-Einbaumodem aus.

Normalerweise genießt die deutsche Telekom nicht gerade den besten Ruf, wenn es ums Thema Geschwindigkeit und Kundenservice geht. Monatelange Wartezeiten bis der erhsehnte Telefonanschluß gelegt ist, sind auch heute keine Seltenheit. Zudem klagen die härtesten Verfechter des ungehemmten Datentransfers über schleppende Übertragungsraten im "normalen" Telefonnetz. Eingefleischte Technojünger schieben ihre Daten deshalb nur noch per ISDN durch die Kabel.

Wer Fragen oder Anregungen und Zugang zum CompuServe-Netz hat, kann sich mit seinen Fragen und Vorschlägen auch direkt an POWER PLAY-Redakteur Michael Hengst wenden.

Hier die E-Mail-Adresse: 71333.665.



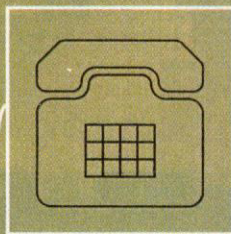
So sieht's bei ISDN aus: Die Daten fließen digital

Sauschnell

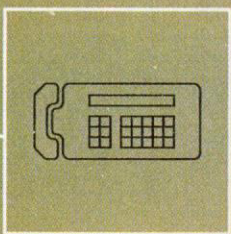
Geschwindigkeit ist Trumpf. Vor allem für Datenreisende. Kostet doch jede Minute, die unser Modem an der Strippe hängt, bares Geld. Vor ein paar Jahren waren viele Telefonjunkies noch mit einem 300 Baud-Akustikkoppler zufrieden, heute jagen moderne Modems die Daten mit 14400 Baud (Bits pro Sekunde) durch die geplagten Telekom-Drähte. Statt Baud verwenden jedoch die meisten Telekom-Fernfahrer die treffendere Bezeichnung **CPS** oder ausführlich **Characters per Second**. Bei einer relativ störungsfreien Verbindung zwischen zwei 14400-Modems sind so Übertragungsraten von durchschnittlich 1800 CPS drin. Zum Vergleich: Bei einer 2400er Connection dümpeln die Daten mit schlappen 300 CPS durch die Leitung.

Angesichts wachsender Datenmengen, die heutzutage durch die Leitungen dampfen, sind selbst die flottesten Modems überfordert. So dauert beispielsweise die Übertragung von rund 6 Megabyte mit einem 14400-Modem fast eine Stunde. Und Datenmengen in solchen Größenordnungen sind schon lange keine Seltenheit mehr. Gewieft Technofreaks, denen es nie schnell genug sein kann, greifen deshalb auf das digitale Netz der Telekom zurück. **Integrated Services Digital Network** nennt sich diese Weiterentwicklung des herkömmlichen Telefonnetzes. Anstatt die Daten wie gewohnt analog zu übertragen, flutschen die Bytes via ISDN digital zum Empfänger. Mit Erfolg: ISDN ermöglicht Datenübertragungen mit Geschwindigkeiten von 64000 Bits pro Sekunde oder besser, 8000 CPS. Die oben angesprochene Übertragung einer Datei von 6 MByte würde via ISDN nur rund 12 Minuten benötigen – allerdings nur, wenn die angewählte Gegenseite ebenfalls über einen ISDN-Anschluß verfügt.

Das Plus an Übertragungsgeschwindigkeit spart nicht nur Zeit, sondern auch Geld. Apropos Geld: Die Installation eines ISDN-Basisanschlusses kostet 130 Mark, zusätzlich fallen monatliche Gebühren in Höhe von 74 Mark an. Dafür lassen sich aber dann bis zu acht Endgeräte wie Fax oder Modem (allerdings "nur" vier Telefone) gleichzeitig an einem solchen Anschluß betreiben. Ein weiterer Vorteil: Ihr könnt während des Telefonierens gleichzeitig Faxe verschicken oder via Modem Daten übertragen. Ein ISDN-Modem ist, je nachdem, was Ihr für einen Computer habt, schon ab rund 900 Mark zu haben. Beispielsweise bietet die Firma C.E.C. in Nürnberg ein preiswertes ISDN-Modem, nebst passendem Treiber für Terminal-Software wie *Telemate*, für PCs und Amigas an. Ob sich eine solche Investition lohnt, hängt natürlich davon ab, wieviel Daten Ihr täglich übertragen müßt. Wer nur ein paar Texte hin- und herschiebt, kommt Ihr mit einem herkömmlichen Modem auf alle Fälle aus. Knattern aber durch Eure Leitung Tag für Tag ein paar Megabyte, ist die Übertragung per ISDN langfristig billiger. Bevor Ihr jetzt aber freudestrahlend losrennt, um einen ISDN-Anschluß zu beantragen, solltet Ihr bei der lokalen Zweigstelle der Telekom nachfragen, ob ein Anschluß in Eurem Ort überhaupt möglich ist. Denn einige Bereiche sind zur Zeit noch nicht für ISDN geeignet – die Kabel werden noch verbuddelt. mh



Telefon



Telefon

Qualität überzeugt



Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr

: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr

Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902

Ladengeschäft : GoerdelerStr.38, 52066 Aachen

IBM PC und kompatible

Aces over Europe * DV	79,90 DM
Archer Mac Leans Pool DV	59,90 DM
Betrayal at Krondor EH	79,90 DM
Body Blows DA	49,90 DM
Chess Maniac 5B & 1 DV	94,90 DM
Cyberace * DV	79,90 DM
Day of the Tentacle DV	84,90 DM
Empire De Luxe EV	79,90 DM
Fields of Glory DH	94,90 DM
Flight Simulator V * EV	119,90 DM
Lands of Lore* EV	57,90 DM
Lothar Matthäus Fußball * DV	64,90 DM
Links Innisbrook EV	39,90 DM
Might & Magic 5 DV	74,90 DM
Mig 29 Mission f. Falc. 3.0 EV	79,90 DM
Pinball Dreams DH	59,90 DM
Pirates Gold* DV	94,90 DM
Privateer * DH	94,90 DM
Railroad Tycoon Del. DH	79,90 DM
Sensible Soccer 92/93 DV	49,90 DM
Strike Commander DH	84,90 DM
Stronghold EV	79,90 DM
Syndicate DV	79,90 DM
Tornado DV	79,90 DM
Wallstreet Manager DV	79,90 DM
Wayne Gretzky 3 EV	79,90 DM
Warlords II EV	79,90 DM
Wing Commander Accad. DA	64,90 DM
X-Wing DH	84,90 DM
X-Wing Imperial Pursuit DH	39,90 DM

Amiga 1MB

A-Train DV	79,90 DM
Armouredgeddon 2 * DH	56,90 DM
Apocalypse * DH	44,90 DM
Ballistic Diplomacy. * DV	32,90 DM
Burn Time * DV	64,90 DM
Combat Air. Pat. * DH	59,90 DM
Civilization DV	74,90 DM
Delivery Agent * DH	32,90 DM
Desert Strike DH	54,90 DM
Dune 2 DH	54,90 DM
Eishockey Manager DV	69,90 DM
Global Gladiators DH	54,90 DM
Gunship 2000 DV	64,90 DM
Goal DV	49,90 DM
Hired Guns * DH	56,90 DM
Jurassic Park * DV	52,90 DM
Napoleonic * DH	64,90 DM
Lothar Matthäus * DV	54,90 DM
Space Hulk DV	59,90 DM
Syndicate DV	59,90 DM

High End Joysticks

Gravis Amiga/Atari	59,90 DM
Gravis Analog Pro	79,90 DM
Gravis Analog Clear	74,90 DM
Gravis Mousestick	169,90 DM
Wigo Ergostick Amiga	59,90 DM
Wigo Ergostick IBM	89,90 DM
CH Flightstick	89,90 DM

CD ROM für IBM Kompatible

Chessmaster Pro EV	99,90 DM	PD ROM 10Pack EV	99,90 DM
GIF Galaxy 2CD EV	129,90 DM	Shareware 93 EV	64,90 DM
Color Magic EV	69,90 DM	World Vision 3 CD EV	89,90 DM
Monst Disk2 CDROM EV	99,90 DM	Windows Sharew93 EV	64,90 DM
Night Owl 9.0 EV	59,90 DM	World Atlas Media EV	109,90 DM

CD ROM GAMES

Day of the Tentacle DH	84,90 DM	Jütland DV	144,90 DM
D.E.R. 2000 Spiele CD DV	89,90 DM	Kings Quest 6 EV	84,90 DM
Dune 1 EV	89,90 DM	Ultima Underw. 1+2DH	89,90 DM
Dagger of Amon Ra DH	84,90 DM	Revell Motorstars EV	109,90 DM
Eric the Unready EV	59,90 DM	Ringworld EV	64,90 DM
Gunship 2000 + Miss. EV	94,90 DM	Indiana Jones 4 DH	84,90 DM

CD ROM Double Sp. LW

Adaptec 1542 C SCSI Co.	499,00 DM
SB CD 563 + Photostyler SE	589,00 DM
Wie oben + Contr.	649,00 DM
Toshiba 3401 mit Contr.	1198,00 DM
Soundblaster CD 16 Kit	1049,00 DM

Creative Labs Soundkarten

SB 2.0 DeLuxe Edit.	159,00 DM
SB Pro DeLuxe Edit.	269,00 DM
SB 16	329,00 DM
SB 16 ASP	479,00 DM
Waveblaster f.16 ASP	399,00 DM

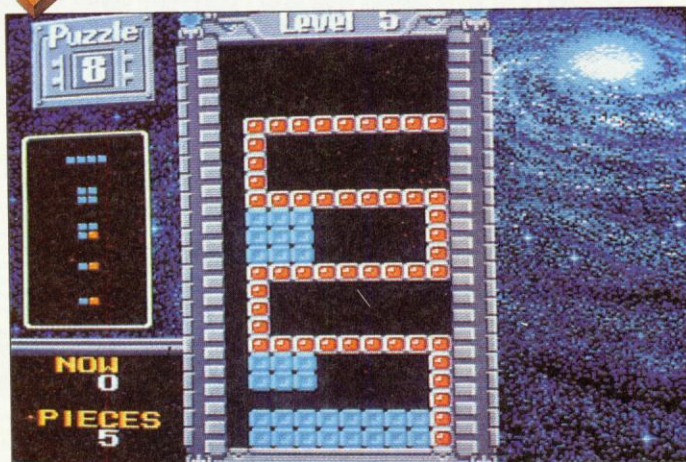
>>> Soundblaster 16

329,00 DM <<<

Dies ist nur ein geringer Auszug aus unserem aktuellen Lieferprogramm. Fragen Sie nach weiteren lieferbaren Titeln auch für andere Computer- und Konsolensysteme. Versandpreise sind keine Ladenverkaufspreise. Versand per Post-NN plus 9 DM Porto- und Verpackungskosten plus 3 DM Zahlkartengebühr, ab 150 DM Versandkostenfrei. Versandkosten bei Vorkasse per Überweisung (Konto bei Sparkasse Aachen 40008260, BLZ 39050000) oder Euroscheck 8 DM. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck) zzgl. 23 DM. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. * = Vorankündigungen.

POWER PLAY
BESONDERS
EMPFEHLenswert

Kawoom!!!



Denkfix: Bombliss in der Puzzle-Variante zum Abspeichern.

Bombliss & Super Tetris

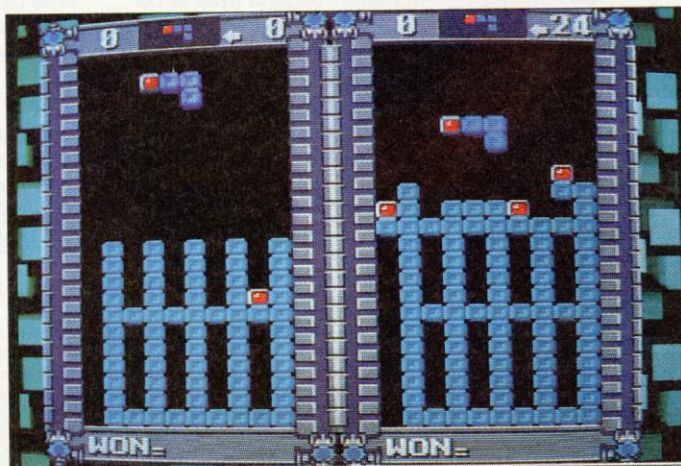


Bauwut: Solospielern werden Hindernisse in den Weg gelegt

Ihr spielt gern mit Kanonenschlägen? Am wohlsten fühlt Ihr Euch, wenn es ordentlich kracht und die Fetzen fliegen? Der Geruch von Schwarzpulver und brennenden Lunten ist das Größte? Dann dürfte *Bombliss* genau das richtige Stöffchen für Euch sein. Bisher durften sich pyromanisch veranlagte Videospieler nur via Hudsons *Bomberman* die Granaten um die Ohren hauen, bei Mehrspieler-Geschicklichkeitsspielen mit Bombfaktor war die Ausbeute dagegen mager. Diese Lücke wird jetzt konsequent von Bulletproofs *Bombliss* geschlossen.

Die Zutaten für das neue Geometrievergnügen sind denkbar einfach. Man nehme

Untergeschoben:
Rache für den
Doppel-Tetris!



Weggesprengt: Harte Mauern dürfen nicht überdauern

Ich hatte mir zwar fest vorgenommen das nächste *Tetris*-Derivat konsequent in Grund und Boden zu werten, aber vor *Bombliss* geht selbst der härteste Cloning-Gegner in die Knie. Bulletproof hat Pajitnovs Klassiker mit gerade genug neuem Sprengstoff versehen, um die altbewährten spielerischen Tugenden nicht zu überdecken. Wenig Spielelemente, ein klares, leichtverständliches Prinzip, ideale Pad-Steuerung und drängende



Zeitnot fesseln sofort vor den Bildschirm. Selbst alte *Tetris*-Veteranen werden durch Bomberei und knackige Puzzle-Aufgaben nachhaltig motiviert. Eine Klasse für sich ist bei beiden Spielvarianten der Zweier-Modus. Den Mitmenschen gründlich die Laune zu verderben, macht eben jedem Spaß. Ein zeitlos gutes Spiel zusammen mit einer gelungenen Variation auf einem Modul, was will man mehr.

das Spielprinzip von *Tetris*, inklusive altbekannter Klötzchen, Steuerung und Sammelbecher und baue als zusätzlichen Anreiz hochexplosive Steinchen ein. Die fallen natürlich nicht in schöner Regelmäßigkeit vom Bildschirmhimmel, sondern sind genauso zufällig verteilt wie die übrige Klötzchenpest. Dreht und plziert man die roten TNT-Steine entsprechend geschickt, dann kann man zusätzlich zu den bekannten *Tetris*-Reihen praktische Bomben bauen, die gleich den halben Bildschirm wegfetzen. Ausgelöst wird der Sprengstoff, wenn die jeweilige Reihe, in der die Bombe liegt, vom Bildschirm

verschwindet. Wer besonders geschickt baut und taktiert, räumt so alle Steine auf einmal ab. Ihr könnt die Sprengerei entweder allein, gegeneinander oder im Puzzle-Modus veranstalten. Dann werden Euch bestimmte Elemente vorgegeben, die Ihr so plziert, daß alle mit einer einzigen Explosion verschwinden.

Wem das alles zu feurig wird, der kann sich am guten alten *Zweispiel-Tetris* versuchen, das ebenfalls in dem Modul schlummert. Wie in der hochgelobten Game-Boy Version werden von Euch abgeräumte Reihen dem Gegner untergeschoben, der bald verzweifeln wird. – Es sei denn, der feindliche Bauer ist schneller als Ihr.

Selbstverständlich könnt Ihr auch die graue Eminenz aller Geschicklichkeits- und Knobelspiele allein, zu zweit und in mehreren Varianten und Schwierigkeitsstufen spielen. Die Level darf man dabei vollkommen frei wählen. vw

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: BulletProof

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Japan-Import

SUPER NES 86%

Grafik: 29% Sound: 45%

Schwierigkeit: einstellbar

Besonderheiten: Batterie, Zwei-Spieler-Modus

**Dacota
news**

DER HEISSE DRAHT: 07556/710300



TOPGAME

SUPERAUSWAHL – TOPSERVICE – TEUFLISCHE PREISE – TÄGLICH NEUHEITEN

Paket
3 Spiele – ein Preis
DM 210,-

AM Alien Breed Spezial	AM Monkey Island I
AM Battle Isle Data Disk 2	AM Pinball Dreams
AM Body Blows	AM Pinball Fantasies
AM Bundesliga Man. Prof. 2.0	AM Pirates
AM Civilisation	AM Project X
AM Eishockey Manager	AM Sensible Soccer
AM Eye of the Beholder I	AM Silent Service 2
AM F-16 Falcon	AM Streetfighter II
AM F-16 Falcon Mission 1 + 2	AM Syndicate
AM Fire & Ice	AM Turricon
AM Goal	AM Turricon II
AM Maniac Mansion	AM Zool
AM McDonald's Land	

Paket
3 Spiele – ein Preis
DM 235,-

PC A320 Europa	PC Pirates
PC Aces Mission Disk	PC Sensible Soccer
PC Aces of the Pacific	PC Silent Service 2
PC Battle Isle Data Disk 2	PC Strike Comm. Speech Pack
PC Bundesliga Man. Prof. 2.0	PC Strike Commander
PC Comanche Mission Disk	PC Syndicate
PC Eishockey Manager	PC Whales Voyage
PC Eye of the Beholder I	PC Wing Commander
PC Eye of the Beholder II	PC Zool
PC Eye of the Beholder III	PC XWing Mission Disk
PC Flashback	PC Indiana Jones – The last Crusade
PC Maniac Mansion	PC Transarctica
PC Monkey Island 2	

Tip des Monats:
Maniac Mansion 2

Einen abgekühlten Hamster
kann man mit einem Pullover
wärmen den man in der
Gegenwart 200 Jahre
wäscht.

Angebot des Monats: „Maniac Mansion 2“ DV DM 79,-

AM12 Alien Breed 2 *	DA Vorb.	AM Jurassic Park *	DV 58,-	CD Burntime *	DV 94,-	PC Goal *	DV 65,-
AM12 Burntime *	DV 72,-	AM Lemmings 2	DA 65,-	CD Der Patrizier	DV 101,-	PC Hired Guns *	DA 86,-
AM12 Hat trick *	DV 72,-	AM Lionheart	DA 58,-	CD Goblins 1	DV Vorb.	PC Indy 4 Adv.	DV 93,-
AM12 Ishar 2 *	DV 65,-	AM Liperation – Captive 2 *	DA 58,-	CD Indiana Jones 4	DA 101,-	PC Jurassic Park *	DV 72,-
AM12 James Pond 2	DA 51,-	AM Lothar Matthäus *	DV 65,-	CD Maniac Mansion 2	DA 101,-	PC Lands of Lore	EA 65,-
AM12 Jurassic Park *	DV 65,-	AM Nickey Boom 2	DA 65,-	CD Monkey Island	DA 101,-	PC Lemmings 2	DA 86,-
AM12 King's Quest 6 *	DA Vorb.	AM One Step beyond	DA 51,-	CD Napoleonics	DA 94,-	PC Links 386 Pro	DA 101,-
AM12 Sim Life	DV 86,-	AM Pinball Illusions *	DA Vorb.	CD Ultima Underworld 1 + 2	DA 101,-	PC Links Course Disks	EA 44,-
AM12 T.F.X *	DA Vorb.	AM Prophecy of the Shadow *	DV 72,-	CD Wing Commander 2	EA 122,-	PC Lothar Matthäus *	DV 72,-
AM12 Transarctica	DV Vorb.	AM Ragnarok *	DA Vorb.	de Luxe		PC Lotus 3	DA 65,-
AM12 Wing Commander 1 *	DA 65,-	AM Scenario *	DV 65,-	PC Aces over Europe *	DV 86,-	PC Might & Magic 5	DV 93,-
AM12 Zool	DA 51,-	AM Sim Farm *	DV Vorb.	PC Archer MacLean Pool	DV 65,-	PC NHL Hockey *	DA 86,-
AM A-Train	DV 86,-	AM Space Hulk *	DA 65,-	PC Betrayal at Krondor	DV 86,-	PC Patriot *	DA 86,-
AM Ambermoon *	DA Vorb.	AM St. Thomas *	DV 72,-	PC Body Blows	DA 58,-	PC Pinball Dreams	DA 65,-
AM Apocalypse *	DA 51,-	AM Startreck *	DV Vorb.	PC Burntime *	DV 86,-	PC Pirates! Gold	DV 101,-
AM Arabian Nights	DV 65,-	AM Super Hero *	DA 65,-	PC Chaos Engine *	DA Vorb.	PC Prince of Persia 2	DA 72,-
AM Armour Geddon 2 *	DA 65,-	AM The Lost Vikings	DV 72,-	PC Comanche	DV 101,-	PC Privateer *	DA 93,-
AM B-17 Flying Fortress	DA 72,-	AM Traps'n'Treasures	DV 65,-	PC Cyberrace *	DA 86,-	PC Ragnarok	DV 93,-
AM Bazooka Sue *	DV 86,-	AM Turricon III *	DA Vorb.	PC Darksun *	DA Vorb.	PC Railroad Tycoon Deluxe	DA 93,-
AM Burntime *	DV 72,-	AM Wizardry 7 *	EA Vorb.	PC Das schwarze Auge 2 *	DV Vorb.	PC Rad Baron +	
AM Chaos Engine	DA 51,-	AM Yo! Joe!	DA 58,-	PC Eight Ball Deluxe	DA 65,-	Mission Disk	DV 86,-
AM Chuck Rock 2	DA 51,-	AM 1869	DV 72,-	PC Eye of the Beholder 3 *	DV 86,-	PC Return of the Phantom *	DA 93,-
AM Combat Air Patrol *	DA 65,-	AM Formula 1 Grand Prix	DA 83,-	PC Fields of Glory	DV 101,-	PC St. Thomas *	DV 86,-
AM Creepers *	DA 65,-	AM Superfrog	DA 58,-	PC Flight Simulator 5 *	EA 135,-	PC Streetfighter 2 *	DA 65,-
AM Darkmere *	DA Vorb.	CD 7th Guest	DA 136,-	PC Freddy Pharkas *	DV 79,-	PC Stronghold	EA 72,-
AM Das schwarze Auge 2 *	DV Vorb.	CD Battle Chess SVGA	DA 108,-	PC Gateway 2:		PC Take a Break Pinball	DA 79,-
AM Der Patrizier	DV 72,-	CD Blue Force	DA 80,-	The Homeworld	EA 65,-	PC Terminator 2 Chess	EA 86,-
AM Dogfight *	DA 72,-					PC The Lost Vikings	DV 86,-
AM Dune II	DV 58,-					PC Turricon 2 *	DA Vorb.
AM F17 Challenge	DA 34,-					PC Twilight Zone *	EA Vorb.
AM Flashback	DV 65,-					PC Ultima 7	DV 86,-
AM Global Gladiators	DA 51,-					PC Ultima 7 – Teil 2	
AM Goblins 3 *	DV Vorb.					(Serpent Isle)	DA 79,-
AM Gunship 2000	DA 63,-					PC Wallstreet Manager	DV 86,-
AM Hat trick *	DV 72,-					PC Wing Commander	
AM Hired Guns *	DA 65,-					Academy	DA 68,-
AM Indy 4 Adv.	DV 86,-					PC XWing	DA 93,-
AM Ishar 2	DV 58,-						

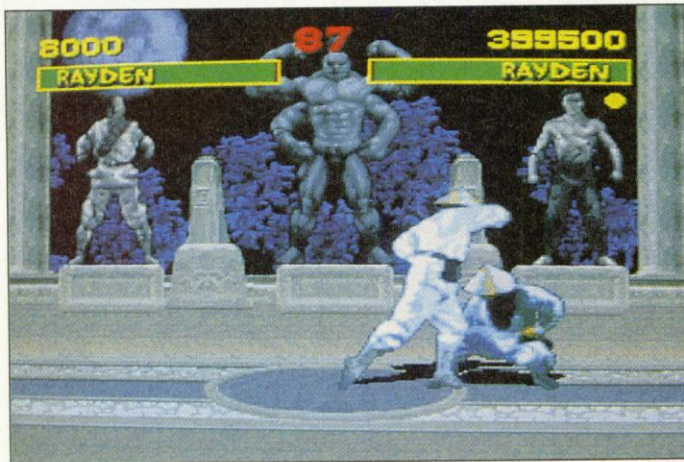
– Versandkosten: Lieferung per Post NN 10,50 DM,
Vorkasse durch EC-Scheck 7,50 DM,
Expres zgl. 7,- DM UPS-Gebühr anfragen,
Ausland nur gegen Vorkasse.
– kostenlose Preisliste bitte anfordern.
– Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 20,- DM.
– Spiele die mit * gekennzeichnet sind, waren bei
Drucklegung noch nicht lieferbar.

– EA = englische Version, DA = deutsche Anl.,
DV = komplett Deutsch
– Vorbestellungen werden entgegengenommen
– die gelisteten Spiele sind nur ein kleiner Auszug aus
unserem umfangreichen Gesamtprogramm.
– Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer
vorbehalten!
– **Händleranfragen erwünscht**

DACOTA
GmbH

Gewerbestraße 1 · D-88690 Uhldingen
Telefon 07556/710300 · Fax 07556/710399

Tödlichtblick



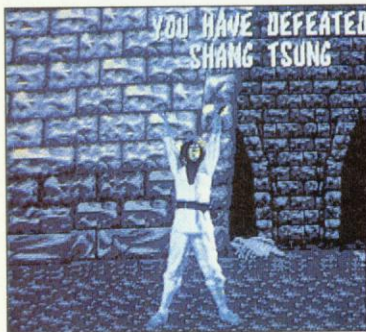
Schizophrenie in Vollendung: Rayden gegen Rayden im Mirror Match

Mortal Kombat

Ryu, Chun-Li, Blanka und ihre Komplizen regierten die Spielhöhlen, bis ihnen die rivalisierende Bande aus Midways *Mortal Kombat* die Hegemonie streitig machte. –

Mortal Kombat die blutige Wirklichkeit fernöstlicher Fehden in digitaler Reinkultur.

Sechs zänksche Desperados und die stramme Schönheit Sonya Blade streiten im "Shaolin Tournament for Martial Arts" um den begehrten Titel "Supreme Mortal



Verlorener Kampf: Hatte Shang einen Wadenkrampf? (Sega)

Die brutale Mischung aus Ataris *Pitfighter* und *Street Fighter 2* mit digitalisierten Akteuren und einem hohen Verbrauch an Blutplasma sprengte in Amerika alle Rekorde und



Liu muß sich bücken um Sonya zu entzücken (Super NES)

ließ beim Flipper-Veteranen Midway die Kasse klingeln. Verdient *Street Fighter 2* mit seiner knallbunten Comic-Grafik noch Adjektive wie "niedlich" und "witzig", repräsentiert

Kombat Warrior" und einen Gutschein für zehn Flaschen Reiswein. Ob der zweitklassige Schauspieler Johnny Cage, der chinesische Fischer Liu Kang, Schwerverbrecher Kano oder Tiefkühlspezialist Sub-Zero: Alle wollen Shang Tsung ablösen, der seit 500 Jahren mit dem Titel prahlt.

Doch der Weg zum Sieg ist blutiger als der Inhalt der Vorratskammer von Graf Dracula: Habt Ihr Eure sechs Mitstreiter

Der Titel "Hype des Jahres" ist *Mortal Kombat* so sicher wie ein Sieg Goros. Mit einem rekordverdächtigen Marketingfeldzug, künstlicher Modulknappheit und einer Vorbestellgebühr von zehn US-Dollar schürte Acclaim das *Mortal-Kombat*-Fieber, das vorherrschend in Amerika grassierte – Deutschland blieb vom Virus verschont. Zu Recht, denn *Mortal Kombat* ist kein Jahrhundertspiel. Wer laufend die Echtheit seiner Münzen an *Mortal-Kombat*-Spielautomaten überprüft, darf sich beruhigt im heimischen Spielezimmer einschließen und alle Verabredungen absagen:



Auf dem Super Nintendo unterliegt das morbide Vergnügen dem standfesten Vorbild nur knapp. Die Mega-Drive-Variante muß zwar mehr Federn lassen, ist aber das beste reinrassige Zwei-Mann-Prügelspiel für Segas Maschine. Die vielen "Special Moves" sind

amüsant und einfach auszuführen und die digitalisierte Grafik sorgt für knallhartes Kämpferklima. Gegner einer virtuellen Keilerei wird *Mortal Kombat* kaum bekehren, aber für Kampfsportfreunde ist Acclaims Marketing-Meisterleistung nach *Street Fighter 2* die beste Wahl.



Wahltag: Die verfluchten Sieben

in zwei Gewinnsätzen ins Nirvana geschickt, müßt Ihr in drei "Endurance Matches" in einer Runde gegen zwei Krieger antreten. Falls Eure Energieleiste nicht bereits vorzeitig Konkurs anmeldet, trifft Ihr im



Johnny "Holzwurm" Cage gegen "Steinbeißer" Scorpion (Super NES)

nächsten Kampf auf "Grand Champion" und Kinderschreck Goro. Gerüchten zufolge verlebte Goro seine Kindheit im Reaktorschacht eines Atomkraftwerkes – vier Arme und ein abnormes Äußeres sprechen für sich.

Dem "strahlenden" Sieger winkt ein Auftritt im Finale gegen Shang Tsung höchstpersönlich. Gegen dessen magische Kräfte sind Johnnys "Shadow Kick", Sub-Zeros

"Deep Freeze" oder Raydens "Flying Thunderbolt" und die anderen *Mortal-Kombat*-Spezialattacken allerdings harmloser als die neusten Bambi-Trickfilmabenteuer. Zu Trainingszwecken und um persönliche Kontroversen schlagkräftig auszudiskutieren, bietet *Mortal Kombat* erwartungsgemäß einen Zweispielermodus.

Die englischen Konvertierungskoryphäen von Probe Software bekehrten *Mortal Kombat* zu einer Seelenwanderung in ein kleines Mega-Drive-Modul, für die Super-Nintendo-Variante tragen die amerikanischen Super-Nintendo-Spezialisten Sculptured Software (*Super Star Wars* für LucasArts, *WWF Wrestlemania* und *WWF Royal Rumble* für Ljn) die Verantwortung. Systembedingt gibt es zwischen beiden Versionen Differenzen in Sachen Grafik, Sound und Spielgefühl – Drumherum, Spieloptionen und Schlagvarianten sind allerdings homogen und entsprechen dem Automaten. js

Genre: Kampfsport

Hersteller: Acclaim/Arena

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Acclaim

SUPER NES 78%

Grafik: 73% Sound: 62%

Schwierigkeit: einstellbar

MEGA DRIVE 73%

Grafik: 66% Sound: 40%

Schwierigkeit: einstellbar

Besonderheiten: –



Tel.: 0281 - 31641 o. 31642

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand

Ladenlokale: Softwarehouse

46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8

47533 Kleve - Gasthausstr. 12

Ladenpreise variieren

Titel		PC	Amiga
Anstoss	DV	x72,95	x79,95
Aces over Europe	DV	x69,95	
Betr. at Krondor	DV	69,95	
Burntime	DV	69,95	79,95
Day of Tentacle	DV	74,95	
Dune 2	DV		57,95

Titel		PC	Amiga
Eye of Behold. 3	DV	79,95	
Goal	DV	x59,95	49,95
Freddy Pharkas	DV	64,95	
Jurassic Park	DV		x54,95
Jurassic Ami 1200	DV		x59,95
Lands of Lore	DV	i.V.	

Titel		PC	Amiga
Lothar Matthäus	DV	x64,95	59,95
Protostar	DV	79,95	
Star Trek	DV	79,95	x69,95
Syndicate	DV	77,95	59,95
Wallstreet Manag.	DV	79,95	
Wing Com. Acad.	DA	69,95	

Und hier ein Auszug aus unserer Versandliste

Titel		PC	Amiga	Titel		PC	Amiga	Titel		PC	Amiga
1869	DV	74,95	69,95	Flashback	DV	67,95	62,95	Sim Life	DV	79,95	
A - Train	DV	89,95	77,95	Form. 1 Grand Pr.	DA	84,95	69,95	Space Hulk	DA	79,95	x64,95
A - Train Constr.	DV		42,95	Global Gladiators	DA		54,95	Streetfighter 2	DA	x54,95	49,95
Airbus Europa	DA	69,95	69,95	Gobliins 3	DV	i.V.	i.V.	Stone Keep	DA	i.V.	
Airbus Amerika	DA	79,95	79,95	Gunship 2000	DA	84,95	62,95	Strike Command.			
Alienbreed	DA	x64,95		History Line 14-18	DV	77,95	77,95	und Speech	DA	119,95	
Alone in the Dark	DV	89,95		Hook	DA	29,95		Strike Command.	DA	84,95	
Arabien Nights	DV		59,95	Humans Race	DV	54,95	54,95	StrikeCom.Speech	DA	39,95	
Archer McL. Pool	DA	x59,95	49,95	Indy 4 Adventure	DV	82,95	77,95	Stunt Island	DV	89,95	
B-17 Flying Fortr.	DA	89,95	67,95	Ishar 2	DV	59,95	54,95	Superfrog	DV	~	49,95
Bazooka Sue	DV	x79,95	x79,95	Inca	DV	89,95		Take a Break Pinb.	DA	69,95	
Beauty and Beast	DV	79,95		Jordan in Flight	DA	72,95		Tornado	DA	77,95	x59,95
Blaster	DA		49,95	Kings Quest 6	DV	79,95		T.F.X	DA	i.V.	
Blue Force	DV	x79,95		Legend of Kyrand.	DV	64,95	59,95	Transarctica	DV	57,95	54,95
Body Blows	DA	64,95	49,95	Lemmings 2	DA	79,95	62,95	Traps'n Treasure	DA		64,95
Bug Bomber	DA	59,95	57,95	Lionheart	DA		52,95	Twilight 2000	DV	89,95	x69,95
Bund.Manag. 2.0	DV	62,95	62,95	Lost in Time			i.V.	Ultima 7 Part 2	DA	77,95	
Burning Editor	DV	x34,95		Lost Vikings	DV	77,95	67,95	Veil of Darkness	DV	77,95	
Buzz Aldr. Race	DA	79,95		MC Donalds Land	DA	x64,95		Walker	DA		62,95
Campaign	DV	79,95	69,95	Might&Magic 5	DV	79,95		War in the Gulf	DV	72,95	69,95
Campaign Data	DV	42,95	42,95	Morph	DA		49,95	Whales Voyage	DV	72,95	59,95
Chaos Engine	DA		49,95	NHL Hockey	DA	82,95		Wizardry 7	DV	86,95	i.V.
Comanche	DV	82,95		One Step Beyond	DA	x54,95	x54,95	Yo ! Jo	DA	64,95	59,95
Comanche Data	DV	49,95		Pinball Dreams	DA	59,95		X - Wing und			
Cyber Race	DA	x79,95	x79,95	Pirates Gold	DV	x84,95		X-Wing Data	DA	119,95	
Das schw. Auge	DV	74,95	69,95	Prince of Persia 2	DA	67,95		X - Wing	DA	79,95	
Das schw. Auge 2	DV	i.V.	i.V.	Privateer	DA	89,95		X - Wing Data	DA	42,95	
Der Patrizier	DV	77,95	67,95	Ragnarok	DV	87,95	x79,95	CD - ROM			
Desert Strike	DA		57,95	Reach for t. Skies	DA	62,95	57,95	7th Guest	DA	119,95	
Dog Fight	DA	89,95	64,95	Return of Phant.	DV	x89,95		Day of Tentacle	DA	79,95	
Eish. Manager	DV	74,95	69,95	Sens. Soccer 92/93	DV	59,95	49,95	Der Patrizier	DV	82,95	
Elysium	DV	67,95	x57,95	Simon the Sorcer.	DV	i.V.		History Line 14-18	DV	67,95	
Erben des Throns	DV	77,95	59,95	Sim Ant	DV	79,95	79,95	Inca	DV	109,95	
Fallen Empire	DV	84,95	79,95	Sim City Deluxe	DA	82,95	x82,95	Leg. of Kyrandia	DA	64,95	
Flies Att. on Earth	DV	79,95	67,95	Sim Earth	DV	87,95	79,95	Space Quest 4	DA	79,95	

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = englische Version / i.V. = in Vorbereitung

Die mit x gekennzeichneten Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig

Preisliste für Amiga / PC / CD - Rom kostenlos anfordern.

Liefer und Zahlungsbedingungen 1. Nachnahme 9,00 DM zzgl. Nachnahmegebühr

2. Vorkasse 5,50 DM

Druckfehler vorbehalten

3. Ausland nur Vorkasse 18,00 DM

Hintergründig

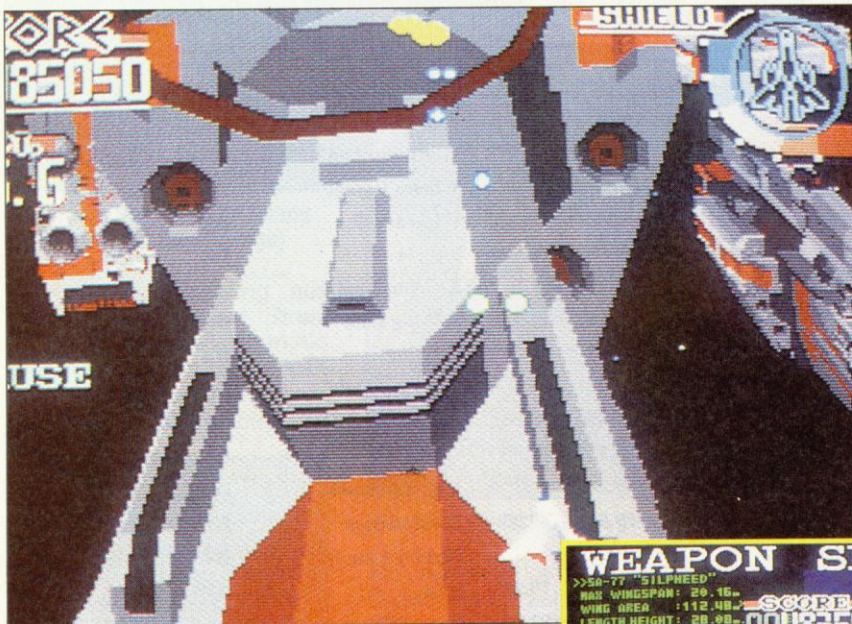


Und es hat Boom! gemacht: Dem Tanker schlägt das letzte Stündchen

Silpheed

Segas Mega-CD hat seit geraumer Zeit heftig mit CD-Pessimisten zu kämpfen. Neben dem einleuchtenden Argument, Sega habe ihre CD-Konsole ohne die nötige Software-Rückendeckung veröffentlicht, wurden vor allem die eher enttäuschenden Full-Motion-Video-Eigenschaften der Konsole angeprangert. Ob *Cobra Command/Thunder-*

auch grafisch von der Modul-Standardware abweicht. Beim Anblick des *Starblade*-Automaten mag den Entwicklern ein Licht aufgegangen sein: Detaillierte Vektorgrafik sieht toll aus und "verbraucht" im Gegensatz zu digitalisierten oder handgemalten Bildern wenige Farben. Ob die auf einfarbigen Flächen basierende Grafik nun in 64 oder 16,7 Mil-



storm FX oder *Make your own Video* – die Grafik enttäuschte dank unerwarteter Farblosigkeit (64 oder weniger Farben) mächtig. Die Entwickler von *Silpheed* erkannten das Manko und wollten trotzdem ein Action-Spiel auf die Beine stellen, welches außer CD-Sound

Spaceward Ho!
Ob in obigem
Riesenraumer
wohl Lord
Helmchen
residiert?

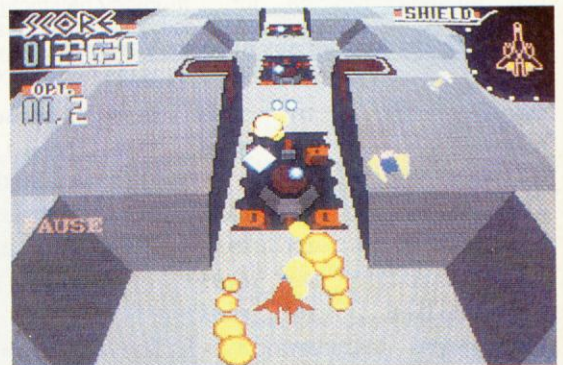


Es ist schon beeindruckend, was die *Silpheed*-Macher aus dem Mega-CD gekitzelt haben: Die Hintergrundgrafik reizt ungemein und stellt dabei jedoch die einzig vorhandene Motivationsgrundlage dar. Besonders das vierte Level läßt so manchen *Starfox*-Fan vor Neid erblassen. Vergißt man die Grafik, kommt *Silpheed* jedoch schnell ins Stolpern: Der sehr hektische Spielablauf und die bil-



ligen Feinde versprechen eher mittelmäßigen Spielspaß. Innovative Spielelemente vermessen wir ebenso wie versteckte Extras oder abwechslungsreiche Angriffsformationen. Im Endeffekt bleibt ein Audio-visuell aufregendes Action-Spektakel, das spielerisch nicht übers Mittelmaß hinausragt. Allein die Aufmachung haucht der blitzenden Scheibe das nötige Spaß- und Motivationspotential ein.

Krieg der Kerne: Wir schlagen uns durch den Graben



ionen Farben dargestellt wird, bleibt im Endeffekt sekundär. *Silpheed*-Hersteller Game Arts berechnete die 3-D-Hintergrundgrafiken und -animationen also im voraus und "legte" den Film auf der CD ab. Ein

beeindruckender Full-Motion-Hintergrund ward gefunden.

Das Spiel selbst erinnert an das Original-*Silpheed*: Irgendwann im 4. Jahrtausend steuert Ihr einen Raumer durch 8 Levels und ballert mit Eurer Kanone auf alles, was sich Euch entgegenstürzt. Die Gegner in *Silpheed* sind,

um die Atmosphäre zu wahren, natürlich auch in Vektorgrafik gehalten und werden im Gegensatz zur Hintergrundgrafik berechnet. Mit nur einem Leben habt Ihr Euch durch wahre Heerscharen von Angreifern zu schlachten, wobei Euch etwaige Zusammenstöße und eingefangene gegnerische Schüsse Schildenergie abziehen. Mittels sporadisch auftauchender Extras läßt sich das Schild wieder reparieren – bei genügend Punkten (alle 50000 Zähler) erhaltet Ihr eine Extrawaffe, die Ihr zu Anfang jeden neuen Levels anwählen dürft. Die Extrawaffen (Schilde, Bomben, Homing Missiles, etc.) verfügen jedoch nur über begrenzte Energieresourcen und sollten deshalb durchdacht eingesetzt werden. Habt Ihr Euer Leben eingebüßt, warten zwei Continues den Raumhelden. *kn*

Genre: Action

Hersteller: Game Arts

Zirka-Preis: 150 Mark

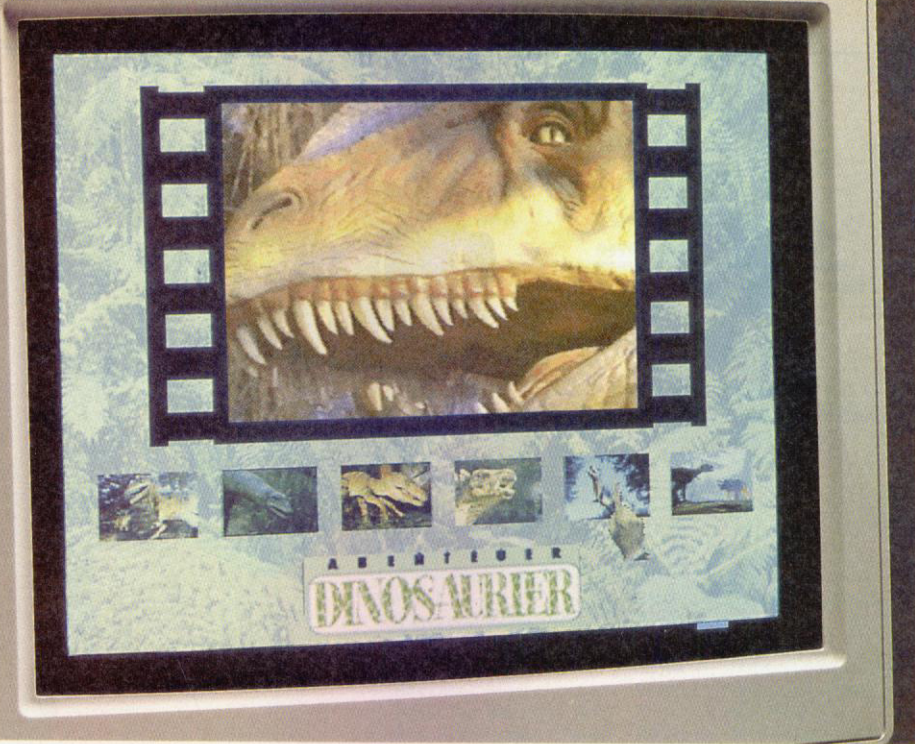
Testmuster: Eigenimport

Mega CD 70%

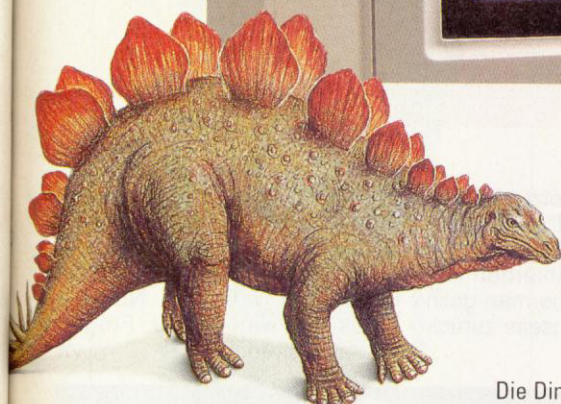
Grafik: 79% Sound: 64%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: Japanimport



Super-VGA-Grafiken sorgen für eine hervorragende Bildqualität



ABENTEUER DINOSAURIER

Die Dinosaurier sind tot - es leben die Dinosaurier. Vieles von dem, was man bisher von Dinosauriern zu wissen glaubte, ist längst überholt. Wie die Saurier wirklich waren, warum sie ausgestorben sind und wie sie sich im Laufe der Erdgeschichte entwickelt haben, zeigt das brandneue Programm „Abenteuer Dinosaurier“. In der Computerzeitschrift „PC-Praxis“ wurde das Programm bereits als die Entdeckung des Monats gefeiert (Juni '93). Klicken, hören, staunen, so der Eindruck des Journalisten.

Es ist schon faszinierend, wie hier spielerisch Wissen vermittelt wird, ja beeindruckend, wie knapp 200 Mio. Jahre Erdgeschichte vom Parasaurolophus über den Stegosaurus bis zum



Das Hauptmenü bringt Sie schnell in die Zeit oder an den Ort, der Sie näher interessiert.



Vollbewegte Videosequenzen mit Tonuntermalung (sowohl von Diskette als auch von CD-Rom) lassen die Dinosaurier lebendig werden.

Tyrannosaurus in diesem Programm dargestellt werden. Die zahlreichen Fotos, Texte und bewegten Bilder, unterlegt mit Tondokumenten und Musik, werden auch Sie begeistern. „Abenteuer Dinosaurier“ garantiert viele interessante Stunden am PC und ist intuitiv genug, um auch von Kindern ab sieben Jahre bedient zu werden.

Das komplette Software-Paket, bestehend aus Handbuch und drei Disketten oder CD-Rom



Diese Multimedia-Programme erscheinen demnächst!

HEUREKA®
Klett
VERTRIEBSGESELLSCHAFT mbH
Bodenseestraße 19 - 81241 München
Tel (089) 820 89-0 - Fax (089) 820 11 01

Systemvoraussetzungen IBM-kompatibler PC (ab 386 SX aufwärts) mit VGA-Karte, Farbmonitor, Festplatte, Maus empfehlenswert, Soundausgabe über PC-Lautsprecher oder Soundkarte (SoundBlaster, AdLib Gold, u.v.a.)

Bitte schicken Sie mir versandkostenfrei per Nachnahme oder beiliegendem Scheck Ihr Programm „Abenteuer Dinosaurier“ zum Preis von DM 139,- im Format:

☐ PC 3 1/2" HD ☐ PC 5 1/4" ☐ CD-ROM

Name

Straße

PLZ, Ort

Ausfüllen, ausschneiden und schicken an:
HEUREKA-KLETT-Vertriebsgesellschaft, Bodenseestr. 19,
81241 München, Telefon (089) 820 89-89, Fax (089) 820 11 01.
Der oben angeführte Versandpreis gilt im Fachhandel als unverbindliche Preisempfehlung.

PO 93/11

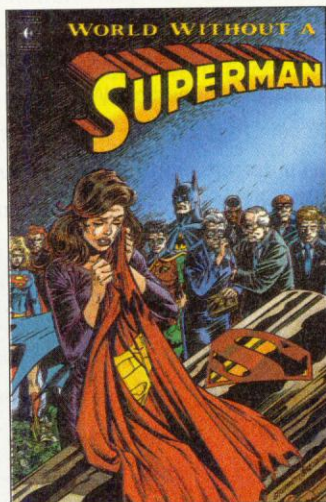
HEAD WARE

Wer liegt in Superman's Grab?

Am 18. November 1992 trug nicht nur Metropolis Trauer. In ganz Amerika weinte man um den Helden aller Helden – SUPERMAN IST TOT. In seinem heroischen Kampf gegen die außerirdische Mordmaschine Doomsday unterlag zum Schluß der stählerne Mann vom Planeten Krypton. Er gab sein unverwundbares Leben für unser aller Sicherheit und aus Dankbarkeit dafür, daß der Planet Erde für die kosmische Waise seit beinahe 50 Jahren zur Zuflucht und Heimat wurde.

Die unglaubliche Nachricht schlug in der Comicwelt ein wie eine Bombe. Der DC-Verlag verkaufte innerhalb einer Woche nicht weniger als 4 Millionen Hefte, einsamer Rekord in der Branche.

Jeder Fan wollte mit eigenen Augen die letzten Wochen und Tage (auf sieben Heftchen angelegt) von Jerry Siegels und Joe Shusters Megahelden erleben und zusammen mit Lois Lane am Sarkophag von Supi hemmungslos abweinen. Die Re-

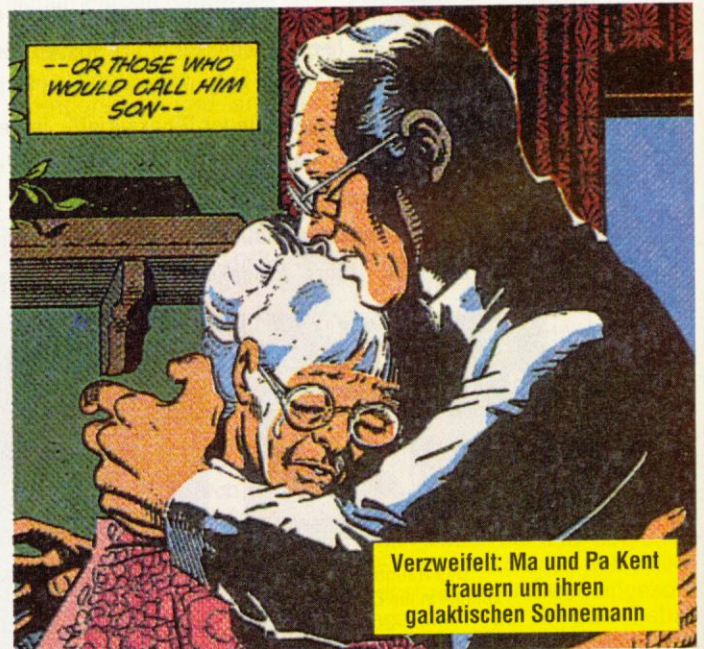


sonanz auf das grausige Geschehen war so groß, daß die Vorstandsetage von DC-Comics in Dauersitzung tagte. Zwar hatte man vorher lautstark verkündet, daß Supi endgültig zu Kryptonit zerfallen sollte, aber das Klingeln der Registrierkassen war unüberhörbar. Freudig und ohne langgezogenes Zögern gab man dem Druck der Fangemeinde nach. Nach

der, über acht Hefte angelegten Begräbniszeremonie "Funeral for a

Friend", beginnt jetzt mit "Back from the Dead?!" eine neue, hoffnungsvolle Zeit für die Freunde des stählernen Helden. Wird es Superman gelingen aus dem Jenseits zurückzukehren?

Haben Lois Lane und Clark Kent noch eine gemeinsame Zukunft oder muß der Held der Helden auf ewig zwischen den Schatten wandeln. Nur die Zukunft wird diese Fragen beantworten. vw



Verzweifelt: Ma und Pa Kent trauern um ihren galaktischen Sohnmann

Deutsche Supermaner, die nicht regelmäßig die amerikanischen Heftchen sammeln und auch nicht auf die, sicherlich teure, Konvertierung durch den Carlsen Verlag warten wollen, sollten sich die englischen Sammelbände anschaffen. Beide Heftchenreihen, "The Death of Superman" und "World without a Superman" sind von Titan

Info

Books zu Sammelbänden zusammengefaßt worden.

The Death Of Superman
Titan Books LTD
3.50 Pfund
ISBN 1-85286-480-x

World without a Superman
Titan Books LTD
4.90 Pfund
ISBN 1-85286-495-8

**Aktuell
Innovativ
Kompetent:**

Die
**COMPUTER
BÜCHER**
des
**MARKT
&
TECHNIK**
Verlages.
Jetzt
im
Handel!*

*Buch- und PC-Handel
oder in den Buchabteilungen der
Warenhäuser!



Markt & Technik Bücher- das Erfolgsprogramm
für Ihr Programm!

5302

Laden

**Traum
Welt**

Telefon :

0355 - 792777

Versand

Lausitzer Strasse 8, 03046 Cottbus

PC

1869	89,95	Gobliins 2	99,95
A - Train	99,95	Grand Prix Unlimited	69,95
A - Train Construction Set	44,95	History Line	89,95
Aces of the Pacific	75,95	Hattrick!	89,95
Access over Europe	89,95	Ishar 2	69,95
Air Commander	75,95	Jonathan	89,95
Airbus A320 Europa Edition	75,95	KGB	69,95
Airbus A320 USA Edition	99,95	Land of Lore	69,95
Alone in the Dark	99,95	Last Vikings	99,95
Archer Mac Leans Pool Bill.*	89,95	Legend of Kyrandia	89,95
BAT 2	89,95	Lemmings 2 - The Tribes	89,95
Betrayal at Kondor *	89,95	Lotus 3	89,95
Battletoads *	55,95	Lothar Matthäus Fußball *	79,95
Burntime *	89,95	Mario wird vermisst	85,95
Campaign	75,95	Mad News *	89,95
Bundesliga Man. Prof. 2.0	99,95	Mc Donalds Land *	69,95
Buzz Aldrin's Race i. Space	89,95	Monkey Island 2	89,95
Campaign Data	45,95	Nigel Mansell's World Cham.	59,95
Car and Drive	79,95	Prince of Persia 2	75,95
Civilisation	99,95		
Comanche - O. White L.	99,95	Pirates Gold! *	99,95
Comanche Mission Disk 1	49,95	Return of the Phantom	99,95
Dark Queen of Kryn	89,95	Rome AD 92	75,95
Darkseed 1.5	79,95	Sensible Soccer 92/93	59,95
Das Schwarze Auge	89,95	Sherlock Holmes	89,95
Day of the Tentacle	85,95	Space Quest 5	75,95
Der Patrizier	89,95	Star Trek	89,95
Die Schöne und das Biest	89,95	Steigenberger Hotelmanager	59,95
Dune 2 Battle for Arrakis	69,95	Strike Commander	99,95
Eishockey Manager	89,95	Strike Commander Sp. Pack	39,95
Eye of the Beholder 2	89,95	Stunt Island	99,95
Eye of the Beholder 3 *	89,95	Syndicate	89,95

Noch mehr PC - Games in unserer aktuellen Preisliste

Football Manager 3	89,95	Tornado	89,95
Freddy Pharkas	79,95	Wing Commander Academy*	75,95
Games - Summer Challenge	69,95	X - Wing	89,95
Games - Winter Challenge	69,95	X - Wing Mission Disk	45,95

Amiga

A-Train	89,95	Indiana Jones 4	89,95
Aisbus A320 Europa Edi.	74,95	JolYool	65,95
Airbus A320 USA Edi.	99,95	Kid Pix	49,95
Bat 2	79,95	Lemmings 2 - The Tribes	69,95
BC Kid	49,95	Lionheart	59,95
Balastic Diplomacy	45,95	Legends of Valour	99,95
Bundesliga Manager 2.0	75,95	Lotus 3	49,95
Civilisation	89,95	Monkey Island 1	74,95
D/Generation	42,95	Monkey Island 2	89,95
Daughter of Serpents	79,95	Pinball Dreams	49,95
Der Patrizier	75,95		
Dune 2 - Battle for Arrakis	59,95	Pinball Fantasies	59,95
Dyna Blaster	69,95	Populous 2	69,95
Eishockey Manager	79,95	Rambart	69,95
Flashback	69,95	Sensible Soccer 92	49,95
Formula one Grand Prix	89,95	Spezial Forces	89,95
Goal!	59,95	Street Fighter 2	59,95
Global Gladiators	59,95	Super Sports Challenge	74,95
Hexuma	89,95	Syndicate	69,95

Weitere Amiga Spiele ständig auf Lager

History Line	89,95	Wing Commander 1	89,95
Indiana Jones 3	69,95	Zool	49,95

Unsere Traumhaften Leistungen:

Ihr wohnt in Berlin oder Cottbus ?

Bei Bestellungen die bis Freitags 18.30 Uhr bei uns eintreffen, liefern wir
auch das Spiel am Samstag eigenhändig nach Hause !!

Postversand wird noch am Tag der Bestellung abgeschickt !!

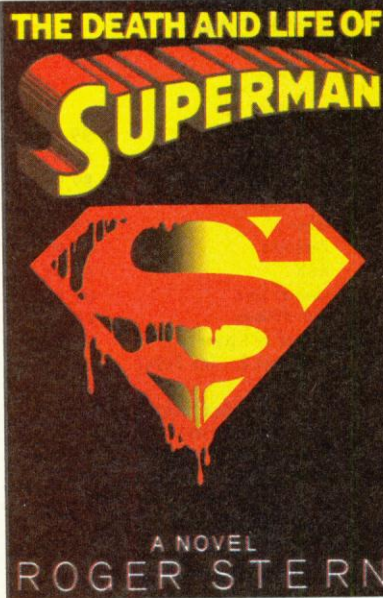
Versandkosten :

Bis 100 DM Bestellwert: 10,00, bis 200 DM Bestellwert: 6,00 DM, ab 200 DM Bestellwert Zustellung kostenlos

Fordert unsere kostenlose Preisliste an. Anruf genügt

* zur Druckerlegung noch nicht lieferbar, Preis steht aber fest

Supiliterarisch



Das haben nur wenige Superhelden geschafft – Das Buch zum Comic. Schreiberling Roger Stern ist kein ganz Unbekannter im Universum der Superhelden. Von ihm ist nicht nur das ultimative

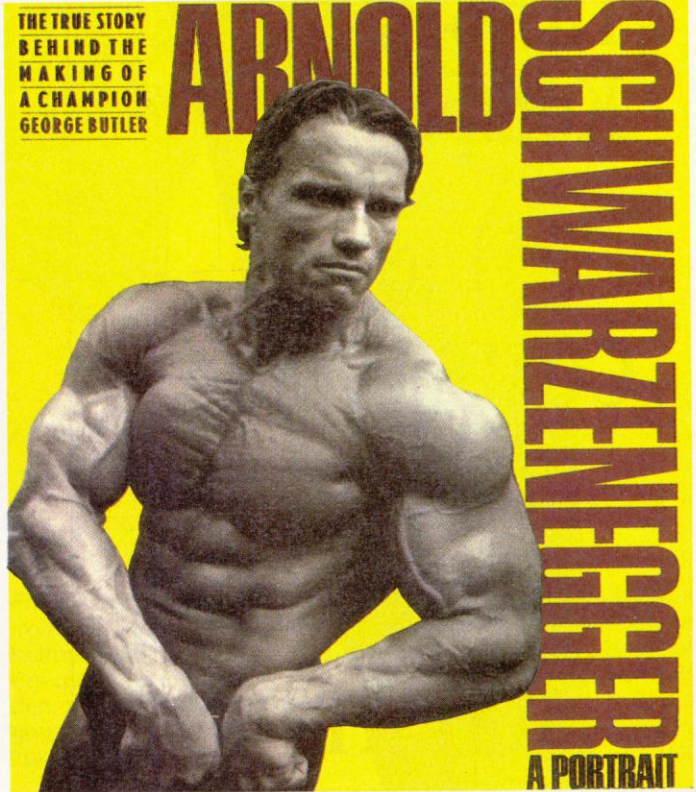
Quellenbuch über unseren Superliebling **Superman: The Man of Steel Sourcebook**, Stern ist auch regelmäßiger Schreiber für Action-Comics, die weltweit älteste Comic-Book-Serie, für Marvel (Captain America, The Incredible Hulk) und DC-Comics (Alan Scott: Green Lantern). Kein Wunder, daß Stern über reichlich Insider-Informationen verfügt und die genauen Hintergründe kennt, die zu Clark Kents unglaublichem Hinscheiden führten.

The Death and Life of Superman ist für jeden Fan ein absolutes Muß. Besorgen kann

man sich das heiße Eisen im englischen Original bei Bantam Spectra Book, ISBN 0-553-09582-X für 20 Dollar. Die deutsche Importversion ist leider nicht unter 50 Mark zu haben.

vw

Arnīs Muskeln



GAME LAND EXPRESS

Der Video & Computerspiele-Versand im Norden

AMIGA 1200 – 4000

Deluxe Paint 4.5 AGA259,95 DM
Transarctica69,95 DM Zool69,95 DM

AMIGA

Apocalypse.....64,95 DM Dune 279,95 DM
Yo! Joe!.....69,95 DM Syndicate.....79,95 DM
Traps'n Treasures .79,95 DM Zero79,95 DM
Tornado89,95 DM Burntime89,95 DM
Projekt Terra.....79,95 DM Walker79,95 DM

Super NES

Mario is Missing130,00 DM
Marion Allstars99,00 DM
Mortal Kombat.....139,95 DM
Star Wing....119,95 DM Bubsy119,95 DM
Action Replay S-NES99,00 DM

Preisliste kostenlos anfordern! An- und Verkauf von gebrauchten Spielen!
Bestellung schriftlich, Anrufbeantworter oder per Fax: 0 45 25/38 76

GAME LAND EXPRESS

Plöner Straße 35, 23623 Ahrensböck

M.K. Elektronik

TITEL	AMIGA	IBM/PC	TITEL	AMIGA	IBM/PC
A-Train Construction Set	DV 42,00	42,00	Syndicate	DV 62,00	82,00
A-Train	DV 82,00	82,00	Super Sports Challenge	DA 69,00	—
Aces over Europa	DA 89,00	89,00	Terminator 2029	EA 76,00	—
Airbus A 320 America	DA 89,00	89,00	The Lost Vikings	DV 69,00	82,00
Ambush at sorinor	DV 34,00	—	The 7th Guest CD-ROM	DA 138,00	—
Balistic Diplomacy	DV 82,00	82,00	The Legacy	DA 97,00	—
Betrayal at Krondor	DA 90,00	90,00	Tornado	DA 82,00	—
Buzz Aldrin's Race into Space	DA 69,00	89,00	Traps'n Treasures	DV 62,00	—
B17 Flying Fortress	DA 55,00	55,00	V for Victory 3	DA 82,00	—
Caesars Palace	DV 42,00	42,00	World of Legend	EA 49,00	49,00
Campaign Data	EA 69,00	69,00	Whales Voyage	DV 62,00	76,00
Carriers at War Construction Kit	DV 49,00	49,00			
Comanche Data 1	EA 76,00	76,00	HARDWARE		
Clash of Steel	DA 55,00	—	Sound Blaster 16 ASP	DV 479,00	—
Day o. t. Tentacle (Man. Man. 2)	DA 82,00	82,00	Sound Blaster Pro Deluxe	DV 279,00	—
Desert Strike	DV 55,00	62,00	Sound Blaster Deluxe	DV 169,00	—
Die Schöne und das Biest	DV 34,00	—	Wave Blaster	DV 379,00	—
Dune 2	DV 82,00	82,00	Midi Blaster	—	399,00
Delivery Agent	DV 82,00	82,00	CD-ROM Drive Mitsumi LU005S	—	389,00
Eye of Beholder 3	EA 82,00	82,00	Aktiv Lautsprecher schwarz	—	69,00
Empire Deluxe	DA 62,00	—	Audio Pro Soundkarte + 2 Lautspr. AdLib Komp.	—	69,00
Entity	DA 62,00	—	weitere Software und Hardware auf Anfrage!		
Eight Ball Deluxe	DA 96,00	96,00			
Fields of Glory	DV 62,00	69,00	SHAREWARE		
Flashback	EA 62,00	—	1483	Grafik, Workshop	—
Freddy Pharkas	DA 62,00	—	Comander Koon 6	GS - EAAR 1.4	—
Fly Harder	DV 82,00	82,00	Cosmo	GS - Adressen 2.1	—
Football Manager 3	DV 69,00	—	DCC	Jill of the Jungle	—
Gateway to the Savage Frontier	DV 55,00	—	Duke Nukem	Monster Bash	—
Goal	DA 69,00	89,00	Empire (Windows)	PC - Fahrschule	—
Hannibal	DA 68,00	82,00	Galactix	Secret Agent	—
High Command	EA 82,00	82,00	Grabber		
Ishar 2: Messengers of Doom	DV 55,00	42,00			
Links Data Belfry Wwshaw	DA 62,00	—	CD-ROM IBM/PC		
Lotus 3	DA 76,00	76,00	Loom	89,00	83,00
Mario wird vermißt	DV 76,00	76,00	Napoleonics	83,00	83,00
Monopoly	DV 49,00	—	Ringworld	69,00	69,00
Morph	DA 69,00	83,00	Space Quest 4	83,00	83,00
Napoleonics	DA 62,00	—	The 7th Guest	139,00	—
Nicky Boom 2	DA 69,00	69,00	The Dagger of Amun RA	83,00	83,00
Prince of Persia 2	DA 54,00	62,00	Day of the Tentacle	89,00	89,00
Pinball Dreams	DV 97,00	97,00			
Pirates Gold	DV 90,00	90,00			
Ragnarok	EA 62,00	62,00			
Ruinworld-Rev. of the Patriarch	DA 83,00	83,00			
Robod	DV 62,00	62,00			
Red Baron + Mission Disk	EA 83,00	83,00			
Return of the Phantom	DA 69,00	76,00			
Space Legends	DA 82,00	82,00			
Space Hulk	DV 55,00	55,00			
Sensible Soccer 92/93	DA 55,00	62,00			
Street Fighter 2	DV 69,00	69,00			
Space Quest 5	DV 69,00	69,00			

NEU BEI UNS !!!!!

SHAREWARE für IBM/PC

HD je 7,50

DD je 5,00

ab 10 Stück HD je 6,00

ab 15 Stück HD je 5,50

ab 20 Stück HD je 5,00

ab 10 Stück DD je 4,00

ab 15 Stück DD je 3,50

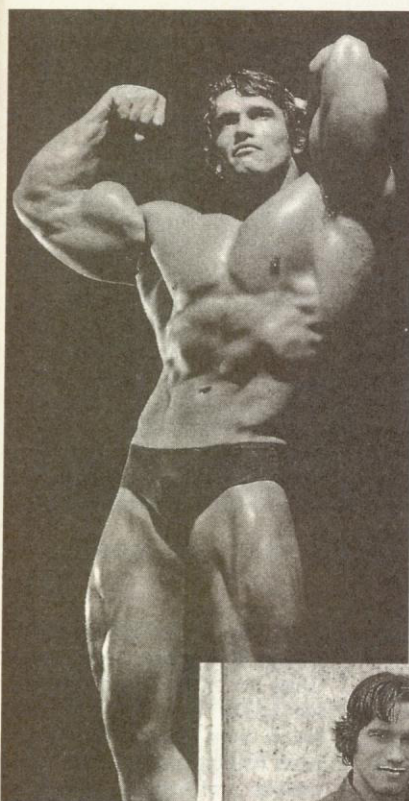
ab 20 Stück DD je 3,00

weitere Programme auf Anfrage

LADENVERKAUF: VON MO-FR 10.00 UHR BIS 18.30 UHR · TELEFONISCHE BESTELLUNG RUND UM DIE UHR UNTER: 0 21 33/4 11 36 · VERSANDKOSTEN PER NN: POST 9 DM/UPS 15 DM

SCHRIFTLICHE BESTELLUNG:

M. K. ELEKTRONIK · KREFELDER STR. 11-13 · POSTFACH 1027 · 41518 DORMAGEN
WIR SUCHEN WERBEPARTNER! · HÄNDLERANFRAGEN ERWUNSCHT!



folg und alles übrige sogar zu einer waschechten Kennedy verholten. Nebenbei ist Arni sympathisch, lieb zu Kindern und Präsidenten und jeder gönnt ihm seinen Erfolg.

Wer auch so schön und erfolgreich werden will, kann in **Arnold Schwarzenegger – A Portrait** nachlesen wie es geht. Zusätzlich darf man Arnis Körper auf 150 Schwarzweißseiten bewundern. Muskel-Fans werden unter der ISBN-Nummer 0-671-69396-4 bei Simon & Schuster fündig.

Kraftvolles Duo: Arnold und seine Mama



Wenn Arni seinen Musculus Gluteus spannt, dann werden Männer blaß und Frauen rot. Sein Bizeps hat ihm zu Ansehen, sein Trizeps zum Er-

Jede Menge Game Boys

Nintendo steckt sie alle in den Sack. Vor der Marketingpower der asiatischen Spielegroßmeister gehen Konkurrenten und Konsumenten gleichermaßen in die Knie. Der Nimbus der unangreifbaren japanischen Mega-Corporation wird durch Geheimniskrämerei und restriktive Informationspolitik noch gefördert. Um so spannender ist David Sheffs Sachbuch "Nintendo – Game Boy, Ein japanisches Unternehmen erobert die Welt". Fachjournalist Sheff ist es gelungen, bis in die Management-Etagen von Nintendo vorzudringen – Die quirligen Herren sind sonst besser gesichert als die Eingangstüren eines Mädchenpensionats.

Entstanden ist ein Insiderbericht aus einem faszinierenden Unternehmen, den sich kein an der Materie Interessierter entgehen lassen sollte.

Nintendo "Game Boy"
David Sheff
Goldmann Verlag
42 Mark
ISBN: 3-442-30600-0

DAVID SHEFF
NINTENDO
"GAME BOY"

Ein japanisches Unternehmen erobert die Welt



HAPPY SOFT

59154 Kamen • Postfach 1131

Telefon: 02307/13241

Für Sie am Telefon: Karin Demand
Geschäftszeiten:
Mo-Do 9-17 Uhr, Fr 9-15.30 Uhr

	PC	AMIGA		PC	AMIGA		PC	AMIGA
1869	76, DV	64, DV	Eye of Beh 3 Disc	* 77, DV		Prestige Collect.	67, DH	
1990 93er Edition		* 35, DV	F 15 Str. Eagle 3	87, DH		Prince of Persia	32, DH	32, DH
3D Construct. 2.0	114, DV	114, DV	F 17 Challenge		28, DH	Prince of Persia 2	79, DH	
7th Guest (CD-ROM)	119, DH		F-19 Stealth Fight	49, DH	35, DH	Privateer	* 67, DV	
A-Train	87, DV	73, DV	Falcon 3.0	87, DV		Project X		27, DH
-Construction Set	41, DV	41, DV	-Mission Disk 1	54, DH		Prophesy	* 66, DH	
AA - War i.s.kies	84, DH	63, DH	-Miss.Disk 2 MIG29	54, DH		Protector	71, DH	
Abandoned Places 2	* 76, DV	60, DV	Fallen Empire	* 84, DV	79, DV	Putty		48, DH
Aces of T. Pacific	64, DH		Fantastic Worlds	69, DH	69, DH	Quest for Glory 3	66, DV	
-Mission Disk 1	46, EV		Fields of Glory	87, DH		Railroad Deluxe	* 76, DH	
Aces over Europe D	* 69, DV		Fire And Ice	* 54, DH	48, DH	Reach i.s.kies	59, DH	54, DH
Addams Family		29, DH	First Samurai	50, DH		Red Baron	66, EV	39, DH
Air Warrior	87, DH	75, DH	Flight of Intruder		32, DH	-Mission Disk 1	48, EV	
Airbus A 320	64, DV	64, DV	Flugsimulator 5.0	* 124, DV		Return o.t. Phantom	* 87, DV	
Airbus A 320 Amer.	83, DH	83, DH	Forgotten Castle	* 77, DV		Rise of The Dragon	39, DH	
Alien 3		* 47, DH	Formula One GP	88, DH	39, EV	Robosports		66, DH
Alien Breed 2		* 47, DH	Freddy Pharkas DV	59, DV		Rome AD 92	66, DH	60, DH
Alien Breed	* 53, DH		Gateway	59, EV		Sabre Team	77, DH	65, DH
Alien Breed SE 92		26, EV	Gateway 2	60, EV		Sensi.Soccer 92/93	53, DH	48, DH
Alone in The Dark	80, DV		Global Gladiators		51, DH	Seven Gt.a.Gold 2	* 63, EV	
Anastus	* 66, DV	* 66, DV	Go Simulator	79, DH		Shadow o.t. Camel	83, DV	
Apocalypse		* 49, DH	Goal 1	* 59, DH	53, DH	Shadowcaster	* 77, DH	
Arabian Nights		58, DV	Goblins 2	86, DV	67, DV	Sherlock Holmes	77, DV	
Award Winners	61, DH	55, DH	Graham Taylor Soccer	64, DH	60, DH	Shuttle		53, DH
B 17 Flying Fortr.	88, DH	64, DH	Gunship 2000	87, DH	66, DH	Siege	61, EV	
Ballistic Diplom.		38, DV	Gunship 2000 Data	53, DH		-Data Dogs of War	41, EV	
Bards Tale Constr.	58, DH	58, DH	Hannibal	75, DV	63, DV	Sim Ant	78, DV	78, DV
-Trilogy (BT 1-3)	67, DH		Hardball 3	62, EV		Sim City Deluxe	78, DV	78, DV
Battle Chess 2	59, DH	56, DH	Harrier Jump Jet	89, DH		Sim Life	80, DV	74, DV
Battle Chess 4000	62, DH		Hatrick!	* 75, DV	* 63, DV	Soccer Kid	60, DH	60, DH
Battle Team	70, DH	63, DH	Heimdall	29, DV		Space Crusade	60, DH	29, DH
-Battleisle Data 2	48, DH	48, DH	Hexuma	79, DV	79, DV	Space Hulk	82, DH	* 65, DH
BC Kid		60, DH	High Command	78, EV		Space Legends	70, DH	63, DH
Beavers		57, DH	History Line 14-18	75, DV	75, DV	Space Qui.1-4 Camp	79, EV	
Betrayal at Kandor	73, DV		Honey the clown	73, DH		Space Quest 4	66, DV	59, DV
Blimap Brothers 1	54, DH	54, DH	Human Race Standal	53, DV	53, DV	Space Quest 5	66, DV	
Black Sect	* 81, DH	* 69, DH	Humans	49, DH	49, DH	Spaceward Hol	79, DV	
Bloster		47, DH	Inca	89, DV		Special Forces	39, EV	39, EV
Blues Brothers	27, DH		Incredible Machine	65, DV		Star Trek	79, DV	* 73, DV
Body Blows	54, DH	48, DH	Indiana Jones 4	82, DV	76, DV	Starlord	* 89, DH	
Body Blows Galact.		* 47, DH	Intern. Open Golf	65, DH	59, DH	Steel Empire	65, DH	60, DH
Budokan	* 33, DH	33, DH	Ishar 2	59, DV	53, DV	Steigebay, Hotelm.	54, DV	48, DV
Bund.Man.Prof.2.0	63, DV	63, DV	Jaguar XJ 220	20, DH	20, DH	Street Fighter 2	* 59, DH	53, DH
Burning Steel	74, DV		John Barnes Soccer	25, DH	25, DH	Strike Commander	82, DH	
-Data 1 America	36, DV		Jonathan	75, DV	75, DV	Speech	41, DH	
-Data 2 Supersch.	36, DV		Jordan in Flight	75, DH		-Tact.Operation 2	* 35, DH	
Burntime	* 75, DV	* 64, DV	Jurassic Park	* 64, DV	* 53, DV	Shunt Island	87, DV	
Buzz Aldrin	84, DH		KGB	39, DH	39, DH	Superling		47, DH
Car and Driver	70, DH		Kings Quest 6	75, DV		Syndicate	77, DV	64, DV
Castles 2	63, DH		Kings O.t. CD Rom	76, DH		Take a Break Pinb.	64, DV	
Castles o.Dr.Brain	35, DV	35, DV	Lands of Love DV	* 59, DV		Task Force	85, DH	
Championch.Mon.93	66, DH	66, DH	Laura Bow 2	65, DV		Team Yankee		29, DH
Chaos Engine	49, DH		Legend of Valour	79, DV	79, DV	Terminator 2	* 29, DH	* 29, DH
Cheer'Em up 4.0		* 32, DV	Legends o.Kyrandia	65, DV	65, DV	Terminator 2 Chess	65, DH	
Chess Manic 5 Bill	* 88, DV		Leisure S. Larry 5	66, DV	66, DV	Terminator 2029	73, EV	
Chessmaster 3000	60, EV		Lemmings 2	75, DH	80, DH	-Operation Scour	44, EV	
Chessman.Pro CD ROM	97, DH		LHX Attack Chopper	39, DH		Thunderhawk	39, DH	39, DH
Chuck Rock		39, DH	Links 386 Pro	88, DH		Tornado	77, DH	
Chuck Rock 2	47, DH		Belfry Wish.(386)	40, DH		Transarcion	53, DV	53, DV
Chuck Y.Air Combat	64, DV		Bonnieville	36, DH		Traps n Treasures	67, DV	60, DH
Civilization	89, DV	76, DV	Lion Heart		53, DH	Tri.Pursuit deluxe	67, DV	
Cleah of Steel	71, EV		Lord of The Kings	65, DH	59, DH	Trois Amiga 1200	48, DH	48, DH
Comanche	82, DV		Lord of The King 2	67, DH		Truxton 3		48, DH
-Mission Disk 1	46, DV		Lords of Power	* 77, DH	* 71, DH	Twilight 2000		* 59, DH
Combat Air Patrol		* 59, DH	Lost in Time	78, DV		Ultima 5	85, DV	
Compil. Chess System	79, DV		The Last Viking	77, DV	66, DV	Ultima 6		39, EV
Cruise f.a.Corpse	59, DV	59, DV	Lothar Morthius	* 64, DV	59, DV	Ultima 7		39, DH
Crusaders of Dark	81, DV		Luthus 3	59, DH	47, DH	Ultima 7.2	79, DV	
Curse of Endimion	61, DH	61, DH	Mad News	* 77, DV	* 65, DV	-Data Forge of Vir	45, DH	
Cyber Race	* 79, DV		Manchester United	27, DH	27, DH	Ultima 7.2 Sep. Is	77, DH	
D-Generation	42, DH	42, DH	McDonald Mansion 2	82, DV		-Data Silver Seed	42, DH	
Daily Cav. Girl Pak	29, DH	29, DH	McDonald Land	* 54, DH	47, DH	Ultima Trilogy 2	71, DH	
Dark Queen o.Krynn	78, DV		Might and Magic 3	77, DV	64, DV	Ultima Underworld	72, DH	
Darklands	39, EV		Might and Magic 4	77, DV		Ultima Underw. 2	72, DH	
Darkseed 1.5	* 83, DH	* 73, DH	Might and Magic 5	81, DV		Urduum 2		* 59, DH
DSA	49, DV		Monkey Island 2	77, DV	77, DV	V for Victory	66, EV	
Daughters of Serpe	76, DV	70, DV	Monopoly	74, DV	69, DV	V for Victory 2	66, EV	
-CD ROM	* 74, DV		Morph		49, DH	V for Victory 3	78, DH	
Death Knig.o.Krynn	77, DV	65, DV	Mortal Kombat	* 59, DH	* 54, DH	V for Victory 4	70, EV	
Delivery Agent	37, DV		NCAA Basketball	39, DH		Viking Fields	79, DH	61, DH
Deluxe P.A.S AGA	184, DV		NFL Coach Cl.Foath	* 78, DH		Walker		59, DH
Der Patricier	74, DV	65, DV	NHL Hockey	* 77, DH		Wall Str. Manager	77, DV	
-CD ROM	83, DV		On The Road	60, DV	60, DV	War in the Gulf	73, DH	68, DH
Desert Strike		60, DH	One step beyond	46, DH		Warlords 2	77, EV	
Die Schöne u. Biest	77, DV		Overdrive	* 49, DH		Ween	84, DV	66, DV
Die Steidler		* 77, DV	Pacific Strike	* 79, DH		Whales Voyage	69, DV	63, DV
Dogfight	87, DH	67, DH	Patriot	77, DH		Wing Comm Edition	85, DH	
Dragon-5 Lair 3	78, DH	72, DH	Patton strike back	29, EV		WC 2 + Speech	64, DH	
Dune 2	59, DV	53, DV	Penthouse Hot Numb	36, DV	36, DV	WC 2 Sp.Up 1+2 zus	49, DH	
Dungeons Master	60, DV		Penthouse Deluxe	54, DV	54, DV	Wing Com.Academy	62, DH	
Dungeons M./Chaos 5		59, DH	Pinball Dreams	59, DH	48, DH	Worlds of Legend	50, EV	50, EV
Dyna Blaster	66, DH	60, DH	Pinball Fantasies	56, DH		WWF Wrestling	29, DH	29, DH
Eco Quest	39, DH		Pirates Gold	* 84, DV		WWF Wrestling 2	66, DH	60, DH
Eishockey Manager	78, DV	72, DV	Pirates!	34, DH	34, DH	X-Wing	69, EV	
Elvira 2 Jaws of C	39, DV	39, DV	Police Quest 3	66, DV		X-Wing DH	79, DH	
Empire Deluxe	77, EV		Popul.+Promis.Land	* 39, DH	* 39, DH	-Mission Disk 1	40, EV	
Epic	66, DH	60, DH	Populous 2	70, DH	60, DH	Xenobots	71, DH	
Erben des Throns	74, DV	68, DV	Powermanger	62, DH	60, DH	Zeppelin	* 75, DV	
Eye of Beholder 2	75, DV	75, DV	Premier Manager	35, DH	35, DH	Zool	42, DH	42, DH

Superpreise

Händleranfragen erwünscht

Superpreise

Versandkosten: 8,- DM, versandkostenfrei bei Bestellungen ab 250,- DM

Lieferung per Nachnahme + 4,- DM + Gebühr für Zahlkarte/Vorkasse

Ausland: nur Vorkasse + 15,- DM Versandkosten - es gelten unsere AGB

* = bei Drucklegung noch nicht verfügbar - Irrtum und Änderung vorbehalten



Zauberformel: F16!

Man muß der Argumentation des Leserbriefes von A. Nikisch (Profilierungssucht, 9/93) die Sachlichkeit hoch anrechnen, doch scheint mir manches widersprüchlich. Immerhin wird uns ja zugestanden, daß jeder geistig normal entwickelte Mensch Spiel und Realität voneinander trennen kann. Wie kann dann aber eine Waffe in einem Spiel Werbung für ihr reales Pendant sein? Wieso sollte ich die Anwendung von Waffen gutheißen, nur weil sie zufällig in einem Spiel auftauchen? Wenn man über die Hintergründe informiert ist, ist eine F16 nicht beeinflusender als ein Zauberbuch. Nur völlig uninformierte Menschen könnten von Spielen in ihren politischen Ansichten manipuliert werden. Schließlich ist es doch nicht der Spaß am Töten, der motiviert, wohl aber der Spaß an spielerisch-kämpferischer Herausforderung, und die Möglichkeit, im Spiel Dinge tun zu können, die man in ernsten, realen Situationen nicht könnte oder wollte. Das ist etwas völlig Normales und z.B. in Form von Kampfsportarten seit eh und je zu beobachten. Phantasielose Menschen, die ihre Aggressionen in der Realität ausleben, spielen nicht.

Peter Breyer, Petersberg

Schönfärberei

Ich bin ein Liebhaber von Strategiespielen und habe Spiele wie Battle Isle, History Line, Railroad Tycoon und Civilization. Doch ein Punkt hat mich davon abgehalten, mir Empire Deluxe anzuschaffen: die Netzwerkauglichkeit. Da ich, wie der Großteil Eurer Leser, noch Schüler bin, habe ich überhaupt keinen Zugang zu einem Netzwerk. "Klar", werdet Ihr sagen: Geht ja auch ohne,

aber ich zweifle ernsthaft daran, ob sich Eure Wertungen auf die Nicht-Netzwerkversion des Spiels bezieht. Das zeigt auch schon die Einleitung in den Kommentarkästen von Volker und Michael. Ich bin sicher, es macht einen Heidenspaß, seine Kollegen und Freunde per Bildschirm zu vermöbeln und zur Weißglut zu treiben. Es ist strategisch auch etwas ganz anderes, gegen einen menschlichen Gegner zu spielen, aber was bringt das dem Normalverbraucher, der einsam (Abweichung: Battle Isle, History Line) vor dem Bildschirm hockt und sich gegen die Simpelstrategien des Computers durchsetzen muß? Diese können sich nämlich meistens nur mit einer überhöhten Anzahl an Einheiten gegen den menschlichen Gegner behaupten. Spätestens beim Verhältnis 3:1 hilft alle Strategie nichts, und das Spiel wird unfair und frustrierend (so viele Einheiten hätte ich auch gern!) Und Verhältnisse von 3:1 oder höher gehören doch wohl eher in die Ecke der Actionspiele, oder? Deshalb bitte ich Euch im Interesse der meisten Eurer Leser, die Meinungskästen etwas neutraler zu gestalten, und wichtige Faktoren wie die (strategische) Stärke des Computergegners oder die Motivation alleine vor dem Bildschirm etwas mehr zu berücksichtigen.

Sebastian Teister, Metzingen

Keine Angst, die Wertung bezieht sich auf die Einzelplatzversion von *Empire Deluxe*. Aus eigener *Empire Deluxe*-Erfahrung kann ich Dir die Computergegner wärmstens ans Herz legen. Die je nach eingestellter Schwierigkeitsstufe nicht erst im Verhältnis Drei gegen Einen anrücken, um Dich aus der Bahn zu werfen. Natürlich steigt im Netzverbund mit Freunden und Kollegen der Spielspaß noch etwas, aber dies kann nicht an der *Empire Deluxe*-Wertung rütteln. Aber im Prinzip hast Du damit ein grundlegendes Problem angesprochen, denn spezielle Netzwerkspiele haben eigentlich getrennte Wertungen verdient, eine für die Einzelplatzversion und eine zweite gegen Mitspieler aus Fleisch und Blut. Wenn Multiplayer-Spiele weiterhin so in Mode bleiben, werden wir dies auch in unser Wertungssystem aufnehmen. Ansonsten werden die Redakteure auf die speziellen Netzwerkseigenschaften hinweisen und Ihre Meinung zur Mehrspieleroption im Test anklängen lassen. cd

Nicht genug!

Ich als stolzer Falcon 030-Besitzer war total begeistert, daß Ihr in Ausgabe 8/93 doch noch etwas über Ataris Traumcomputer gebracht habt. Doch mich wundert, daß Ihr als führendes Spielmagazin nichts über Falcon-Spiele berichtet. So hättet Ihr

z.B. die Falcon-Versionen von Transarctica und Ishar testen können oder in den News etwas über kommende Spiele schreiben können (z.B. No Second Prize, Ishar II, Black Sect, Sukiya, Space Junk, usw.). In Eurem Bericht schreibt Ihr, daß es der Falcon schwer haben wird, sich auf dem Markt durchzusetzen. Gerade deswegen solltet Ihr versuchen, mit entsprechenden Infos dabei mitzuhelfen. Denn wie Ihr einem Leser schon richtig geantwortet habt – "Der Falcon kann einfach mehr, als der erste Eindruck vermuten läßt."

Stefan Kirchner, Frankfurt/Main

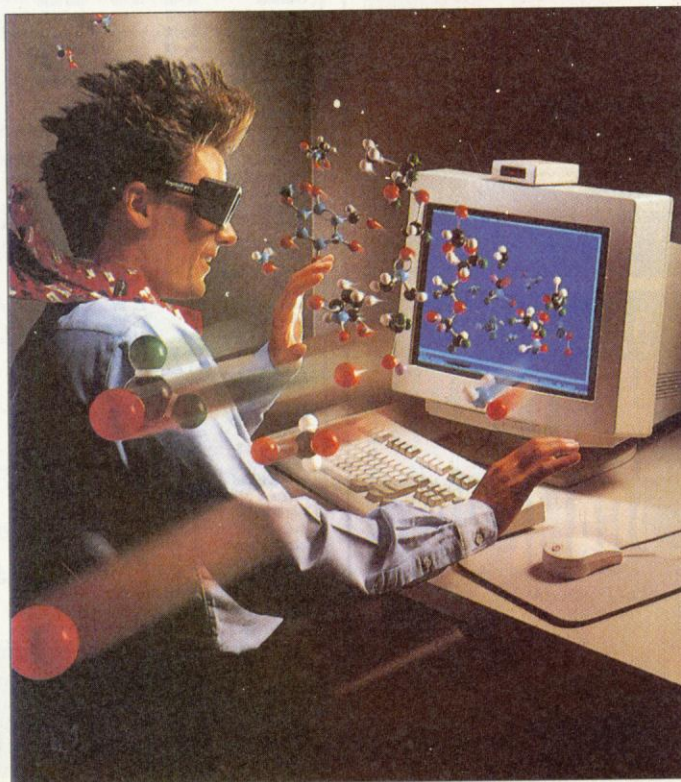
Gut gedünkt

Ich kann es nicht mehr hören, das ewige Gejammer über zu hohe Hardwareansprüche von PC-Spielen. Nach dem Motto: "Auf meinem Amiga gibt es auch tolle Spiele und würde man besser programmieren, würde Strike Commander auch auf dem Amiga laufen."

Tatsache ist nunmal, daß der Trend massiv zu Grafik- und Sound-Organen mit noch schnellerer Hardware geht. Tatsache ist auch, daß trotz aller Programmiertricks ein Spiel wie "Strike Commander" verdammt viel Rechenleistung und Speicher benötigt. Auf einem 386DX40 ist die anfallende Datenflut nicht in akzeptabler Geschwindigkeit zu bewältigen. Viele pubertierende Halbwüchsige scheinen zu vergessen, daß man für die benötigte Hardware erst einmal Geld verdienen muß, um sich überhaupt eine dieser Traummaschinen leisten zu können.

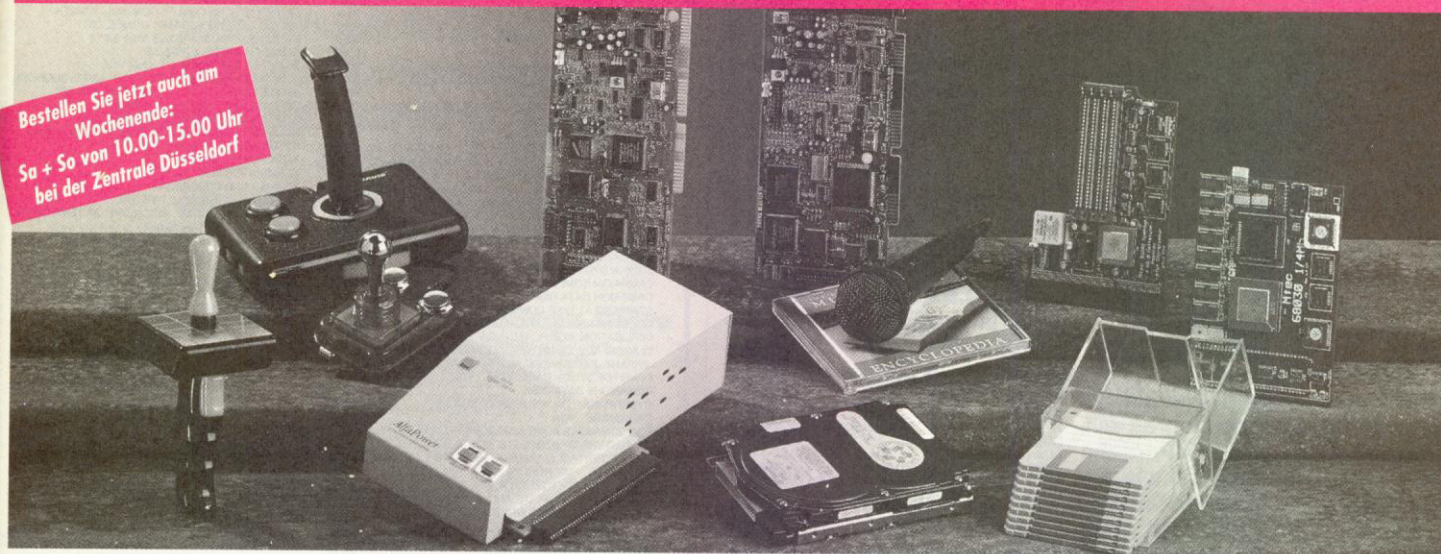
Grafisch anspruchsvolle PC-Spiele erfordern entsprechende Hardware (INTEL DX aufwärts): Diejenigen, die nicht über die nötigen Mittel verfügen, sollen entweder sparen, mit dem zufrieden sein, was sie haben oder sich ein Mega Drive kaufen. Spiele wie Strike Commander sind eine exklusive Freizeitbeschäftigung, die trotz aller Jammerei einen großen Markt haben und eben aus finanziellen Gründen nicht für jedermann zugänglich sind.

Angenommen, ich würde gerne Polo spielen oder mit einer 50 m langen Privatyacht am Daviscup teilnehmen. Das Gefluhe und Gezeter würde mir nichts nützen, denn für solche Späße fehlte mir das



Bei SOFT & SOUND: Reihenweise Schweinepreise

Bestellen Sie jetzt auch am
Wochenende:
Sa + So von 10.00-15.00 Uhr
bei der Zentrale Düsseldorf



Soundblaster Pro Deluxe
mit Lemmings und Indy 500**288,88**
Soundblaster 16 SP, deutsch**333,33**
Soundblaster 16 ASP, deutsch....***404,04**
Double Speed CD-Rom Matsushita 562
(Panasonic), Multisession.....***499,99**

Soundblaster 16SP und Double
Speed-CD-Rom Matsushita 562...***808,88**
Soundblaster Pro deluxe, Lemmings, Indy
500+CD-Rom Mitsumi LU 0055***616,66**
Festplatten Amiga 500/2000:
130 MB/15ms/8MB Ram option.....***666,66**

210 MB/15ms/8MB Ram option.....***777,77**
Multi Media Professional Kit mit
Double Speed-CD-Rom Matsushita 562,
Audio Concept 16-Bit Soundkarte, Joystick,
Micro, Boxen, 14.000 Programmen und
über 1.700 Spielen.....***899,99**

CD-ROM HITS FOR SIX



nur **DM 79,95**

CD-ROM TRIPLE ACTION



nur **DM 39,95**

LARRY 6



nur **DM 74,95**

MULTI MEDIA PROFESSIONAL KIT



SUPER CD-ROM HITS FÜR DEN PC

Hits for Six Vol.1-Vol.5, z.B.
CD Vol.1 mit F16 Stealth
Fighter, Titus the Fox, Grand Prix
Master, Satan, Chicago 90,
Stargoose.....**nur 79,95**
Fragen Sie nach weiteren Hits!
Triple Action Vol.1-Vol.5,
z.B. CD Vol.1 mit Crazy Cars 3,

Battletech 1, und Grand Prix
Master.....**nur 39,95**
Weitere Pakete für 39,95
vorrätig! Fragen Sie danach!
CD Microprose Collection
mit Microprose Soccer, Savage,
Midwinter, Rick Dangerous, 3-D
Pool und Gunship.....**nur 49,95**

Karaoke CD "Lyrics"

Chip-Produkt des Monats 10/93,
der Party-Hit mit 10 Songs zum
Mitmachen**nur 99,90**
Songpakete f. Lyrics.....**nur 59,90**
Erotic CD Visual Fantasies,
mehr als 2600 Bilder**79,00**
Erotic CD Moving Fantasies,
fast 200 Bewegtbilder...**99,00**
(Abgabe nur an Volljährige)

Wenn auch Sie SOFT & SOUND Partner werden
wollen, so rufen Sie die Zentrale Düsseldorf an.

*Zeitgemäße Finanzierung über die Hausbank möglich, 15,4% effektiver Jahreszins.

SOFT & SOUND-Filialen finden Sie in folgenden Städten:

59 755 Arsberg-Neheim	Lange Wende 30	Tel.: 02932/1094
51 465 Bergisch-Gladbach	Dr. Robert-Koch-Str.13	Tel.: 02202/43767
10 245 Berlin	Boxhagener Str. 23	Tel.: 030/5892067
10 551 Berlin	Oldenburger Str. 44	Tel.: 030/3962821
33 615 Bielefeld	Schloßhofstr. 1	Tel.: 0521/138033
53 123 Bonn	Schieffelingweg 24	Tel.: 0228/625076
38 118 Braunschweig	Holwedestr. 10	Tel.: 0531/508231
44 227 Dortmund	Stockumer Str.420	Tel.: 0231/759786
40 477 Düsseldorf	Gneisenausr. 1	Tel.: 0211/4910187
47 051 Duisburg	Ulrichstr. 2-4	Tel.: 0203/21084
91 054 Erlangen	Luitpoldstr. 15	Tel.: 09131/26658
79 106 Freiburg	Lehener Str. 24	Tel.: 0761/287112
35 390 Gießen	Bahnhofstr. 6	Tel.: 0641/71967
37 085 Göttingen	David-Hilbert-Str. 2	Tel.: 0551/46563
58 095 Hagen	Bergischer Ring 5	Tel.: 02331/26774
20 144 Hamburg	Beim Schlump 21	Tel.: 040/458115
22 083 Hamburg	Beethovenstr. 57	Tel.: 040/2246
67 655 Kaiserslautern	Fabrikstr. 32	Tel.: 0631/67411
76 153 Karlsruhe	Lessingstr. 5	Tel.: 0721/853360
34 131 Kassel	Lange Str. 81	Tel.: 0561/39463
24 116 Kiel	Sternstr.18	Tel.: 0431/970046
56 068 Koblenz	Markenbildchen Weg 24	Tel.: 0261/31848

50 670 Köln	Von-Verth-Str. 20-22	Tel.: 0221/121806
50 939 Köln	Gottesweg 149	Tel.: 0221/446499
47 807 Krefeld	Kölner Str. 485	Tel.: 02151/300409
67 063 Ludwigshafen	Kreuzstr. 8	Tel.: 06121/632722
23 564 Lübeck	Wakenitz Str.7	Tel.: 0451/794345
58 511 Lüdenscheid	Schützenstr.2	Tel.: 02351/860281
39 112 Magdeburg	Braunschweiger Str. 104	Tel.: auf Anfrage
68 159 Mannheim	Jungbusch Str. 3	Tel.: 0621/101203
41 065 Mönchengladbach	Neusser Str. 210	Tel.: 02161/601556
45 468 Mülheim	Delle 47	Tel.: 0208/390370
48 147 Münster	Ferdinand Str. 8	Tel.: 0251/278515
66 538 Neunkirchen	Bahnhofstr. 13	Tel.: 06821/26797
41 460 Neuss	Hamtorstr. 20	Tel.: 02131/278967
26 131 Oldenburg	Edeweckter Land Str. 4	Tel.: 0441/501445
49 074 Osnabrück	Petersburger Wall 1	Tel.: 0541/586809
31 224 Peine	Echternstr. 14	Tel.: 05171/72923
66 953 Pirmasens	Alleestr. 3	Tel.: 06331/75150
48 431 Rheine	Auf dem Thie 8	Tel.: 05971/2219
66 121 Saarbrücken	Mainzerstr.78	Tel.: 0681/638629
66 740 Saarlouis-Fraulaut.	Saarbrücker Str. 22	Tel.: 06831/88159
58 239 Schwerte	Friedenstr. 2	Tel.: 02304/2813
67 346 Speyer	Wormser Landstr.24	Tel.: 06232/49107

66 386 St. Ingbert	Ludwig Str. 14	Tel.: 06894/382850
70 435 Stuttgart-Zuffenhsn.	Straßburger Str. 45	Tel.: 0711/874087
54 290 Trier	Zuckerbergstr. 21	Tel.: 0651/40532
67 547 Worms	Luisenstr. 10	Tel.: 06241/88444
35 576 Wetzlar	Altenberger Str.30	Tel.: 06441/54520
38 300 Wolffenbüttel	Heimstättenweg 23	Tel.: 05331/61820
42 485 Wuppertal	Friedr.-Engels-Allee 296	Tel.: 0202/81118

Bestellen Sie zu günstigen Geschäftszeiten bei
Ihrer nächsten SOFT & SOUND-Filiale oder von
Mo-Fr: 9.00-20.30 Uhr
Sa+So: 10.00-15.00 Uhr
bei der Zentrale Düsseldorf,
Tel: 0211-633 006

SOFT & SOUND Zentrale Düsseldorf, Rethelstr.130, 40 237 Düsseldorf, Tel: 0211/633006, Fax 0211/6411123



nötige Kleingeld. Wer auf der Autobahn schnell fahren will, muß sich in einen Porsche setzen. Der Golf ist, wie wir wissen, ein Mittelklassefahrzeug, nicht mehr und nicht weniger. Christian Bigalk, Lampertheim

Starkes Stück

Was Peter Marx in der Ausgabe 8/93 geschrieben hat, ist schon ein starkes Stück. Ich weiß ja nicht, auf welchem Rechner er X-Wing gespielt hat, aber auf meinem 386sx sieht die von ihm als "billig" abgetane Vektorgrafik sehr gut aus und sie gefällt mir auch hundertmal besser, als die – sich im wahrsten Sinne des Wortes bei näherer Betrachtung in Pixelhäufchen auflösende – Bitmapgrafik von "Wing Commander". Seine Beschwerde, daß die Tie Fighter und Bomber zu klein und zu schnell wären, als daß man sie schnell genug abschießen könnte, stimmt wohl auch nicht, denn mit etwas Übung schaffen es auch "Wing-Commander"-Verwöhnte (hier ist es wohl kein großes Problem, die Raumschiffe abzuschießen) Raumpiloten, den imperialen Tie Fighters bzw. Bombern die Lampe auszuknipsen. Außerdem handelt es sich bei "X-Wing" sicher nicht um ein 85 Mark teures Demo, denn dazu sind die Missionen meiner Meinung viel zu schwer. Wenn er dabei die schönen Zwischensequenzen und den Aufbau meint, so kann man das einem Programm doch nicht negativ anrechnen, oder?

Lars M. Hoffmann, Rheinfelden

Unfair

Voller Begeisterung las ich den knallig-bunten Artikel über LucasArts Sam & Max. Da ich bis zu 89% LucasArts-Spiele im Regal stehen habe, und auch gerne Comics lese, möchte ich wissen, ob es Sam & Max-Comics in

Deutschland gibt. Hier in meiner Stadt habe ich alles Mögliche abgesucht, aber der Erfolg war Null. Könnt Ihr mir helfen? Und dann muß ich noch etwas Dampf ablassen: Der Wettbewerb in der gleichen POWER PLAY 9/93 war wegen der Altersbegrenzung nicht O.K. Diese Begrenzung war ja wegen der Reise nach Californien, oder? Aber die Chance für Minderjährige auf den PC ist hin.

Daniel Antunovic, Wangen

Leider gibt's "Sam & Max" zur Zeit noch nicht in einer deutschen Übersetzung. Gute Comic-Läden werden Euch die englische Version besorgen können.

Die Altersbegrenzung war leider wegen dem Flugtag in Kalifornien nötig. Da der Spaß nicht ganz ungefährlich ist, dürfen nur volljährige Personen mitfliegen.

Lob & Tadel zum ersten

Ich möchte nur sagen, daß Eure neuen Meinungsbilder recht gut gelungen sind. Ehrlich gesagt, fand ich die Bilder davor etwas langweilig. Jetzt noch etwas Kritik: Warum müßt Ihr irgendwelche Werbung immer mitten in einem Test unterbringen?

Nils Jonas, Wiesbaden

Lob & Tadel zum zweiten

Erst mal ein großes Lob, Eure Zeitung ist wirklich super. Was mir aber überhaupt nicht gefällt, sind folgende Punkte:

1. Wozu testet Ihr in der POWER PLAY überhaupt Videospiele? Ihr bringt doch schon etwas länger ein Videospielmagazin heraus. Das ist reine Platzverschwendung!
2. Da Ihr sowieso fast nur PC Games testet, könntet Ihr Euch auch auf den PC spezialisieren!
3. Warum ist fast jede zweite Seite mit Werbung belebt? Das muß doch nun wirklich nicht sein! Oder leidet Ihr etwa an akutem Geldmangel? Wenn ja, ließe sich doch über eine Erhöhung des Preises reden!
4. Wenn Ihr die überflüssigen Videospieletests- und Tips abschaffen würdet, könntet Ihr viel mehr Hard-

PC/IBM

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89,90
A TRAIN KOMPL. DT. VGA	99,90
ACES OF THE PACIFIC & MISSION DISK DT. ANL. VGA	79,90
ACES OVER EUROPE VGA *	75,90
AD & D UNLIMITED ADVENTURE VGA	69,90
ALIEN BREED VGA 3,5"	59,90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. VGA	95,90
AMBUSH AT SCRIBER VGA 3,5"	89,90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5"	75,90
ARCHER MC LEANS POOL BILLARD DT. ANL. VGA	59,90
BATMANS RETURN VGA	89,90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. VGA	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KDVGA	79,90
BETRAYAL AT KRONOR KOMPL. DT. VGA	75,90
BLUE FORCE VGA	85,90
BODY BLOWS VGA 3,5" DT. ANL.	59,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL DATA DISK 1 KOMPL. DT. VGA	39,90
BURNING STEEL SUPERSCHIFFE KOMPL. DT. VGA	89,90
BURN TIME KOMPL. DT. VGA	89,90
BUZZ ALDRIN INTO SPACE KOMPL. DT. VGA	95,90
CAMPAIGN DATA DISK 3,5" KOMPL. DT. VGA	79,90
CAMPAIGN DATA DISK 3,5" KOMPL. DT. VGA	45,90
CARRIERS AT WAR CONSTR. KIT	69,90
CHESS MANIAC DT. ANL. VGA	89,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	89,90
CLASSIC ADV. COMP. INCL. LOOMMONKEY ISLANDS	99,90
INDIANA JONESMANIC MANSIONZAK MCKRACKEN	79,90
CLASH OF STEEL ENGL. VERS. VGA	59,90
COMANCHE DATA DISK	85,90
CYBERRACE DT. ANLEITUNG VGA 3,5" *	89,90
DARK MARIE VGA	89,90
DAS SCHWARZE AUGESCHICKSALK. KPL. DT. VGA	89,90
DAUGHTERS OF SERPENTS KOMPL. DT. VGA	85,90
DAY OF TENTACLE -M.MANSION 2-KOMPL. DT. VGA	89,90
DOGFIGHT - MICROPROSE - DT. ANL. VGA	99,90
DR. FLOYD DESKTOP TOYS VGA 3,5"	65,90
DREAM TEAM COMP. DT. ANL. INCL. SIMPSONS	65,90
TERMINATOR 2 WWF WRESTLING	65,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	75,90
DYNABLASTERS DT. ANL. VGA	69,90
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	69,90
ECOQUEST 2-LOST SECRET OF RAINFOREST VGA	75,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	69,90
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3,5"	85,90
EL FISH DT. ANL. VGA	69,90
ELYSIUM KOMPL. DT. VGA	69,90
EMPIRE DE LUXE VGA	69,90
EMPIRE DELUXE DATA DISK VGA 3,5"	49,90
ERIC THE UNREADY VGA	65,90
EYE OF BEHOLDER 3 VGA ENGL. VERS.	79,90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA	85,90
FALCON 3.0 DT. ANL. NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	99,90
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	65,90
FALCON 3.0 / DATA MIG 29 VGA 3,5"	75,90
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. VGA	89,90
FIELDS OF GLORY DT. ANL. VGA	89,90
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA	89,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 VGA 3,5"	99,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5"	49,90
FOOTBALLMANAGER 3 KOMPL. DT. VGA	75,90
FORMULAR ONE GRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA	69,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO VGA	69,90
GATEWAY II -HOMEWORLD- VGA 3,5"	69,90
GOAL -DINO DINIS- DT. ANL. VGA 3,5"	65,90
GOBLIINS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 SCENERY DISK VGA DT. ANL.	59,90
HANNIBAL KOMPL. DT. VGA	89,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA	109,90
HIGH COMMAND VGA 3,5"	89,90
HIREG GUNS VGA *	85,90
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2 VGA	65,90
INCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INCREDIBLE MACHINE KOMPL. DT. VGA	65,90
ISAR 2 DT. ANL. VGA 3,5"	59,90
JONATHAN KOMPL. DT. VGA	89,90
JURASSIC PARK DT. ANL. VGA 3,5" *	79,90
KASPAROV GAMBIT DT. ANL. VGA 3,5"	75,90
KINGMAKER KOMPL. DT. VGA 3,5" *	69,90
KINGS QUEST 6 VGA KOMPL. DT.	99,90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA *	59,90
LANDS OF LORE ENGL. VERS. VGA 3,5"	59,90
LAURA BOW 2 -DAGGER OF AMON RA- VGA	79,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA	89,90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY BELTRY VGA	45,90
LINKS SCENERY INNISBROOK VGA 3,5"	45,90
LINKS SCENERY SLANDREWS VGA 3,5" *	45,90
LINKS SCENERY KAPALUA VGA 3,5" *	75,90
LOTHAR MATTHAEUS KOMPL. DT. VGA 3,5" *	95,90
LORDS OF POWER COMPILATION INCL. RED BARON	105,90
SILENT SERVICE 2 RAILROAD TYCOON	79,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. 3,5"	79,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	105,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 DT. ANL. VGA 3,5"/65,90	79,90
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
MIGHT & MAGIC 5 ENGL. VERS. VGA	79,90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
NIGEL MANSSELL DT. ANL. VGA	69,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3,5"	39,90
ORIGIN SCREEN SAVER	59,90
PATRIOT VGA	79,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS VGA DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90
PINBALL WINDOWS DYNAMICS DT. ANL. VGA 3,5"	69,90
PIRATES GOLD II DT. ANL. VGA *	69,90
POPULOUS 2 DT. ANL. VGA *	79,90
POWERHITS BATTLETECH	79,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69,90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	39,90
PROTOSTAR -WAR ON FRONT- VGA 3,5" KOMPL. DT.	75,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA	79,90
RAGNAROK DT. ANL. VGA	89,90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	89,90
RETURN OF THE PHANTOM VGA	89,90
RINGWORLD -REVENGE OF THE PATRIARCH- VGA	79,90
ROBOCODE -JAMES POND 2- DT. ANL. VGA	69,90
SEALTEAM DT. ANL. VGA 3,5"	65,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. VGA	59,90
SEVEN CITIES OF GOLD 2 3,5"	59,90
SHADOWCASTER DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. VGA	89,90
SHADOW PRESIDENT VGA	79,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES VGA KOMPL. DT.	99,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5" *	85,90
SIEGE & DOGS OF WAR DATA DISK 3,5"	49,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM CITY DELUXE DT. ANL.	85,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SIM FARM VGA 3,5"	69,90
SIM LIFE VGA DT. ANL.	69,90
SKAT 92 KOMPL. DT.	65,90
SLEEP WALKER DT. ANL. VGA	59,90
SPACE HULK DT. ANL. VGA	85,90
SPACEWARD H KOMPL. DT. VGA	89,90
SPACE QUEST SAGA TEIL 1 - 4 ENGL.	89,90
SPACE QUEST 5 VGA KOMPL. DT.	79,90
SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90

PC/IBM

SPORTS MASTERS COMPIL. INCL. PGA TOUR GOLF	69,90
INDIANAPOLIS 500/AV. TENNIS TOUR	69,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER	79,90
/BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT.	79,90
STARLORD -MICROPROSE- VGA 3,5" *	89,90
STREET FIGHTER 2 VGA 3,5"	85,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMMANDER SPEECHPACK 486ER/SOUNDBL.	45,90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39,90
STRONGHOLD VGA 3,5"	69,90
STUNT ISLANDS KOMPL. DT. VGA	89,90
SUMMER CHALLENGE THE GAMES VGA DT. ANL.	79,90
SYNDICATE KOMPL. DT. VGA	85,90
TASK FORCE DT. ANL. VGA	109,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
TERMINATOR CHESS VGA	79,90
THE COMPLETE CHESS SYSTEM	69,90
THE GREATEST COMP. INCL. LURE OF TEMPTRESS	65,90
/DUNE/ SHUTTLE DT. VGA	65,90
TONY LA RUSSA BASEBALL 2 VGA	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75,90
TRANSARCTICA DT. ANL. VGA	79,90
ULTIMA 7 TEIL 2 SERPENT ISLE VGA	89,90
ULTIMA 7 TEIL 2 -SILVER SEED- DATA 3,5"	45,90
ULTIMA UNDERWORLD 2 DT. ANL. VGA	89,90
VELM OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	85,90
WALLSTREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. VGA	79,90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89,90
WAYNE GRETZKY 3 ICEHOCKEY VGA	79,90
WHALES VOYAGE KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
WING COMMANDER ACADEMY VGA 3,5"	69,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WIZARDRY 7 KOMPL. DT. VGA	89,90
WORLD LEGEND DT. ANL. VGA 3,5"	49,90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79,90
X WING DT. ANL. VGA	85,90
X WING MISSION DISK DT. ANL. VGA	45,90
Y JOE KOMPL. DT. VGA 3,5"	65,90

PC/IBM Sonderposter

688 ATTACK SUB MARINE DT. ANL. VGA NUR 3,5"	29,90
SEA COMP. INCL. STORMOVIK SU 25/	29,90
INDIANAPOLIS 500/688 ATTACK SUB. DT. ANL. 5,25"	39,90
B17 FLYING FORTRESS VGA 3,5" -MICROPROSE-	34,90
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6-KPL. DT. 3,5"	29,90
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5,25"	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29,90
BATTLETECH 2 CRESCENT HAWKS REVENGE	29,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. 5,25"	29,90
BLUES BROTHERS NUR 3,5"	29,90
CAPTIVE	29,90
CAR & DRIVER DT. ANL. 5,25"	34,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3,5"	19,90
CASTLES II DT. ANL. 5,25"	34,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	39,90
COMMAND H. Q. VGA ENGL. VERS.	39,90
CONQUEST OF CAMELOT -SIERRA- 3,5"	34,90
CONQUEST OF LONGBOW -SIERRA- VGA 5,25"	34,90
COVER GIRL STRIP POKER VGA NUR 3,5"	29,90
CRAZY CARS 2 NUR 3,5"	24,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA 3,5"	19,90
CYCLES -ACCOLADE-	29,90
D-GENERATION DT. ANL. VGA 3,5"	29,90
DARK HALF -ACCOLADE- 3,5"	29,90
DEADLINE - INFOCOM-	15,90
DELUXE STRIP POKER NUR 3,5"	29,90
DELUXE STRIP POKER	29,90
DUNE KOMPL. DT. NUR 3,5"	29,90
ECOQUEST 1 VGA 5,25"	29,90
ELITE PLUS VGA 5,25"	29,90
ELVIRA 2 -JAWS OF CERBERUS- 3,5" VGA	19,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL FOOTBALL	15,90
GOLDEN RING -SIERRA-	34,90
GRAND PRIX UNLIMITED -ACCOLADE-	29,90
GUNBOAT -ACCOLADE- NUR 5,25"	29,90
HARPOON VERS. 1.2.1. DT. ANL. 5,25"	34,90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25"	29,90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD 5,25"	19,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA 5,25"	34,90
HILL STREET BLUES	29,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	34,90
IMMORTAL 3,5"	35,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-KPL. DT. 3,5"	49,90
KGB - VIRGIN - ENGL. NUR 3,5"	34,90
KRISIS IN THE BERELM VGA	34,90
LAFFER UTILITIES -SIERRA-	29,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	29,90
LHX ATTACK CHOPPER 3,5"	29,90
LIGHTSPEED -MICROPROSE- NUR 5,25"	29,90
LINKS GOLF -ACCESS VGA	29,90
LOOM -LUCASFILM- VGA 3,5"	29,90
LORD OF THE RINGS - TWO TOWERS- DT. ANL. 3,5"	29,90
LURE OF THE TEMPTRESS KOMPL. DT. NUR 3,5"	29,90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3,5"	34,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	19,90
INCL. FISH/CORRUPTION/GUILT OF THIEVES	29,90
MANCHESTER UNITED EUROPE 3,5"	29,90
MARCUS MANSION	29,90
MANTIS - FIGHTER- MICROPROSE VGA NUR 3,5"	29,90
MAUPITI ISLANDS KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	24,90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29,90
MIXED UP FAIRY TALES -SIERRA-	49,90
MONKEY ISLAND 1 VGA 3,5" -LUCASFILM-	49,90
MONKEY ISLAND 2 VGA 3,5" -LUCASFILM-	49,90
OBITUARY 3,5" -PSYGNOSIS-	29,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
PINBALL MAGIC NUR 3,5"	29,90
POLICE QUEST 1 VGA 3,5"	49,90
POLICE QUEST 2 -SIERRA-	34,90
POLICE QUEST 3 -SIERRA- KOMPL. DT. VGA 3,5"	34,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 3,5"	29,90
POWERMONGER DT. ANL. VGA 5,25"	34,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	29,90
PUSH OVER NUR 5,25"	24,90
RAILROAD TYCOON NUR 3,5"	39,90
RAMPART DT. ANL. 5,25"	34,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 3,5"	39,90
REALMS KOMPL. DT. VGA	29,90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29,90
ROCKET RANGER NUR 5,25"	14,90
SHADOW SORCERER	15,90
SHANGHAI 2	29,90
SILENT SERVICE 2 NUR 3,5" VGA	34,90
SPECIAL FORCES -MICROPROSE- VGA 3,5"	34,90
SPELLCASTER 201 -SORCERERS APPLIANCE- 3,5"	29,90
STAR CONTROL 2 DT. ANL. 3,5" VGA	29,90
STARTREK 25TH ANNIVERSARY KPL. DT. VGA 5,25"	39,90
STREET FIGHTER 1 NUR 3,5"	29,90
SUPER TETRIS 5,25"	29,90
TEAM YANKEE -PANZERSIMULATION- VGA 3,5"	29,90
TENNIS CUP 2 3,5"	24,90
TERMINATOR 2 3,5"	29,90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25"	34,90
THUNDERHAWK AH 73 M VGA	19,90
TOYOTA CELICA GT 4 RALLY NUR 3,5"	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
UGH 1 3,5"	29,90
UTOPIA NUR 3,5"	29,90
WAXWORKS -ACCOLADE- 3,5"	29,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT. VGA NUR 5,25"	34,90
WING COMMANDER 1 VGA	49,90
WINTER CHALLENGE -THE GAMES- ACCOLADE 3,5"	19,90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5"	29,90
WWF WRESTLING 3,5" VGA	29,90
YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. 5,25"	34,90
ZAK MCKRACKEN NUR 3,5"	29,90
ZOOL DT. ANL. 3,5"	29,90

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13

82181 Gröbenzell

Telefon 08142/9011 & 8079

& 8273

Telefax 08142/54654

"LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)
1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

IBM/PC CD-Rom

Sega Mega Drive

Amiga

Preishits Amiga

75,90	AEGYPTEEN - MULTIMEDIA-
75,90	AFRIKA - TRAVELMAGIC-
65,90	ANIMATION MAGIC
75,90	AUSTRALIEN - MULTIMEDIA-
69,90	B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2
69,90	BATTLECHESSE ENHANCED OEM VERSION
69,90	BEAUTY AND THE BEAST
49,90	BLUE FORCE
79,90	BURNTIME KOMPL. DT. VGA *
85,90	CASTLE MASTERS 3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.
79,90	CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP
65,90	CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/
65,90	UND SOFTWAREPAKET
1.099,90	CD CADDYS
65,90	CHESSMANIA 5 BILLION AND 1
65,90	CHESS MASTER 3000
29,90	CHESSMASTER PRO WINDOWS
29,90	CINEMANIA - MICROSOFT - FILMDATENBANK
29,90	COLOR MAGIC - CLIP ARTS IM TIF FORMAT-
29,90	CONAN THE CIMMERIAN
29,90	CURSE OF ENCHANTMENT
29,90	DANGER HOT STUFF VOL. 2
29,90	DER PATRIZERER KOMPL. DT.
29,90	DESKTOP PUBLISHERS DREAM
29,90	DINOSAUR ADVENTURE
29,90	DUNE
29,90	ERIC THE UNREADY
34,90	EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL.
19,90	MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.
34,90	EYE OF BEHOLDER 3
29,90	F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2
29,90	F15 STRIKE EAGLE 3 *
29,90	GIF IT NEWS
34,90	GRAPHMAGIC 2 ausages. Grafik, PD & Shareware
29,90	GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO
24,90	HOT NEWS
29,90	INCA KOMPL. DT.
19,90	INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-ENHANCED
29,90	IRON HELIX *
29,90	JONES IN THE FAST LANE
15,90	HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT. *
29,90	KINGS QUEST 5
29,90	KINGS QUEST 6
29,90	KODAK PHOTO ACCESS CD
29,90	LEGEND OF KYRANDIA
29,90	LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF
19,90	FLIRESTONE/BOUNTYHILL HILL CLUB
15,90	LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA
34,90	LONDON - MULTIMEDIA-
29,90	LOCOM
29,90	LORD OF THE RINGS
34,90	LOST TREASURES OF INFOCOM 2
29,90	MAD DOG MC CREE
19,90	MANIAC MANSION 2 - DAY OF TENTACLE-
34,90	WANTS FIGHTER - MICROPROSE-
29,90	MICROSOFT - BEETHOVEN
29,90	MICROSOFT - STRAVINSKY
35,90	MIG 29 FULLCRUM & MIG 29 SUPERFULLCRUM
49,90	MONKEY ISLANDS 1
49,90	MONKEY ISLANDS 2
49,90	MONKEY ISLANDS 3
49,90	MONKEY ISLANDS 4
49,90	MONKEY ISLANDS 5
49,90	MONKEY ISLANDS 6
49,90	MONKEY ISLANDS 7
49,90	MONKEY ISLANDS 8
49,90	MONKEY ISLANDS 9
49,90	MONKEY ISLANDS 10
49,90	MONKEY ISLANDS 11
49,90	MONKEY ISLANDS 12
49,90	MONKEY ISLANDS 13
49,90	MONKEY ISLANDS 14
49,90	MONKEY ISLANDS 15
49,90	MONKEY ISLANDS 16
49,90	MONKEY ISLANDS 17
49,90	MONKEY ISLANDS 18
49,90	MONKEY ISLANDS 19
49,90	MONKEY ISLANDS 20
49,90	MONKEY ISLANDS 21
49,90	MONKEY ISLANDS 22
49,90	MONKEY ISLANDS 23
49,90	MONKEY ISLANDS 24
49,90	MONKEY ISLANDS 25
49,90	MONKEY ISLANDS 26
49,90	MONKEY ISLANDS 27
49,90	MONKEY ISLANDS 28
49,90	MONKEY ISLANDS 29
49,90	MONKEY ISLANDS 30
49,90	MONKEY ISLANDS 31
49,90	MONKEY ISLANDS 32
49,90	MONKEY ISLANDS 33
49,90	MONKEY ISLANDS 34
49,90	MONKEY ISLANDS 35
49,90	MONKEY ISLANDS 36
49,90	MONKEY ISLANDS 37
49,90	MONKEY ISLANDS 38
49,90	MONKEY ISLANDS 39
49,90	MONKEY ISLANDS 40
49,90	MONKEY ISLANDS 41
49,90	MONKEY ISLANDS 42
49,90	MONKEY ISLANDS 43
49,90	MONKEY ISLANDS 44
49,90	MONKEY ISLANDS 45
49,90	MONKEY ISLANDS 46
49,90	MONKEY ISLANDS 47
49,90	MONKEY ISLANDS 48
49,90	MONKEY ISLANDS 49
49,90	MONKEY ISLANDS 50
49,90	MONKEY ISLANDS 51
49,90	MONKEY ISLANDS 52
49,90	MONKEY ISLANDS 53
49,90	MONKEY ISLANDS 54
49,90	MONKEY ISLANDS 55
49,90	MONKEY ISLANDS 56
49,90	MONKEY ISLANDS 57
49,90	MONKEY ISLANDS 58
49,90	MONKEY ISLANDS 59
49,90	MONKEY ISLANDS 60
49,90	MONKEY ISLANDS 61
49,90	MONKEY ISLANDS 62
49,90	MONKEY ISLANDS 63
49,90	MONKEY ISLANDS 64
49,90	MONKEY ISLANDS 65
49,90	MONKEY ISLANDS 66
49,90	MONKEY ISLANDS 67
49,90	MONKEY ISLANDS 68
49,90	MONKEY ISLANDS 69
49,90	MONKEY ISLANDS 70
49,90	MONKEY ISLANDS 71
49,90	MONKEY ISLANDS 72
49,90	MONKEY ISLANDS 73
49,90	MONKEY ISLANDS 74
49,90	MONKEY ISLANDS 75
49,90	MONKEY ISLANDS 76
49,90	MONKEY ISLANDS 77
49,90	MONKEY ISLANDS 78
49,90	MONKEY ISLANDS 79
49,90	MONKEY ISLANDS 80
49,90	MONKEY ISLANDS 81
49,90	MONKEY ISLANDS 82
49,90	MONKEY ISLANDS 83
49,90	MONKEY ISLANDS 84
49,90	MONKEY ISLANDS 85
49,90	MONKEY ISLANDS 86
49,90	MONKEY ISLANDS 87
49,90	MONKEY ISLANDS 88
49,90	MONKEY ISLANDS 89
49,90	MONKEY ISLANDS 90
49,90	MONKEY ISLANDS 91
49,90	MONKEY ISLANDS 92
49,90	MONKEY ISLANDS 93
49,90	MONKEY ISLANDS 94
49,90	MONKEY ISLANDS 95
49,90	MONKEY ISLANDS 96
49,90	MONKEY ISLANDS 97
49,90	MONKEY ISLANDS 98
49,90	MONKEY ISLANDS 99
49,90	MONKEY ISLANDS 100

75,90	MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.
59,90	MEGA DRIVE GRUNDGERAT DT. VERS.
75,90	ARIELLE, DIE MEHRUNGSMANNUNG DT. ANL.
75,90	BATTLEBOYS DT. ANL.
85,90	B O B DT. ANLEITUNG
69,90	BUSBY BOBBY DT. ANL.
79,90	CHAKAN DT. ANL.
89,90	EXMUTANTS DT. ANL.
85,90	FATAL FURY DT. ANL.
49,90	FLASHBACK DT. ANL.
89,90	FLINTSTONES DT. ANLEITUNG
89,90	GENERAL CHAOS DT. ANLEITUNG
89,90	HARDBALL 3
19,90	HOCKEY 94 DT. ANLEITUNG
85,90	JACK NICLAS POWERCHALL. GOLF DT. ANL. *
59,90	JAMES BOND 007 - THE DUEL - DT. ANL.
99,90	JUNGLE STRIKE
69,90	JURASSIC PARK DT. ANL.
69,90	LEMMINGS DT. ANL.
49,90	MEGA LO MANIA DT. ANL.
49,90	MICKEY & DONALD DT. ANL.
39,90	MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG
39,90	MORTAL COMBAT
79,90	MUHAMMAD ALI BOXING DT. ANLEITUNG
89,90	MUTANT LEAGUE FOOTBALL DT. ANLEITUNG
89,90	N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.
89,90	SHINING FORCE DT. ANLEITUNG
89,90	SUMMER CHALLENGE DT. ANL.
89,90	SUPERMAN DT. ANL.
89,90	SUPER KICK OFF DT. ANL.
89,90	SONIC THE HEDGEHOG 2 DT. ANL.
99,90	STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.
45,90	TECHNO CLASH DT. ANL.
59,90	THUNDERFORCE 4 DT. ANL.
85,90	WARPSPEED DT. ANL.
19,90	WONDERBOY IN MONSTER WORLD

54,90	ONE STEP BEYOND DT. ANL.
49,90	OVERDRIVE DT. ANL.
59,90	PANZER BATTLES 1 MB
59,90	PATRIZER 1 MB KOMPL. DT.
59,90	PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL.
59,90	PERFECT GENERAL 1 MB
69,90	PERFECT GENERAL DATA DISK
59,90	PERSONAL PAINT DT. ANL. 1 MB
59,90	PINBALL DREAMS DT. ANL.
59,90	PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1 MB
59,90	POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.
65,90	PROJECT TERRA KOMPL. DT. 1 MB *
75,90	RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB
75,90	ROAD RASH DT. ANL.
59,90	SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.
59,90	SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB
59,90	SIM ANI KOMPL. DT. 1 MB
59,90	SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.
59,90	SIM LIFE KOMPL. DT. NUR A1200!!!
59,90	SIM LIFE KOMPL. DT. A500/A2000
59,90	SINK OR SWIM DT. ANL.
59,90	SLEEPWALKER DT. ANL.
59,90	SOCCER KID DT. ANL.
59,90	SPACE HULK DT. ANL. 1 MB
59,90	SPORTS COLLECTION - STARBYTE - DT. ANL.
59,90	SPORTS MASTERS COLL. INCL. PGA TOUR GOLF
59,90	INDIANAPOLIS 500/AD. TENNIS TOUR
59,90	STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/
59,90	BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB
59,90	STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.
59,90	STREET FIGHTER 2 DT. ANL.
59,90	SUPERFROG DT. ANL. 1 MB
59,90	SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB
59,90	THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB
59,90	THEIR FINEST HOUR MISSION
59,90	TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB *
59,90	TRANSARCTICA KOMPL. DT. 1 MB
59,90	TRODDERS DT. ANL.
59,90	VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB
59,90	WALKER DT. ANL.
59,90	WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB
59,90	WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB
59,90	WOODY'S WORLD DT. ANL. 1 MB
59,90	WORLD LEGEND DT. ANL.
59,90	YO! JOE! DT. ANL.

35,90	INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.
29,90	ISHAN KOMPL. DT.
29,90	IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS
29,90	JAGUAR XJ 220 DT. ANL.
29,90	KGB DT. ANL. 1 MB
29,90	KICK OFF 2
29,90	LAST NINJA 3 DT. ANL.
29,90	LEANDER - PSYCHOSIS-
29,90	LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. 1 MB
29,90	LOOM - LUCASFILM - 1 MB
29,90	LOST DUTCHMAN MINE
29,90	LOTUS TURBO CHALLENGE 2
29,90	LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1MB
29,90	LURE OF TEMPTRESS KOMPL. DT. 1 MB
29,90	M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB
29,90	MANCHESTER UNITED EUROPE
29,90	MANIC MANSION
29,90	MC DONALD ISLAND
29,90	MEGATRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB
29,90	MEGATRAVELLER 2 KOMPL. DT. 1 MB
29,90	MICROPROSE SOCCER DT. ANL.
29,90	MIG 29 SUPERFULLCRUM DT. ANL. 1 MB
29,90	MONSTERPACK VOL. 2 INCL. AWESOME/
29,90	SHADOW OF THE BEAST 2/KILLING GAME SHOW
29,90	M.U.D.S. KOMPL. DT.
29,90	NICK FALDO GOLF 1 MB
29,90	NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB
29,90	NORTH & SOUTH
29,90	OBITUARY 1 MB
29,90	OPERATION STEALTH DT. ANL.
29,90	OUTRIDE EUROPE DT. ANL.
29,90	PANZA KICK BOXING DT. ANL.
29,90	PARANOID DT. ANL.
29,90	PICKY
29,90	PINBALL MAGIC DT. ANL.
29,90	PIRATES 1 DT. ANL. 1 MB
29,90	POOL OF DARKNESS
29,90	POPULOUS INCL. PROMISED LANDS
29,90	POPULOUS 2 DT. ANL.
29,90	P. P. HAMMER DT. ANL.
29,90	PREMIERE MANAGER 1 MB
29,90	PRINCE OF PERSIA
29,90	R-TYPE 2
29,90	REACH FOR THE SKIES DT. ANLEITUNG 1 MB
29,90	RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.
29,90	ROBOCOP 3 KOMPL. DT. 1 MB
29,90	ROBOTSPTS 1 MB
29,90	ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL
29,90	SECRET OF SILVER BLADES
29,90	SENSIBLE SOCCER 82/93 DT. ANL. 1 MB
29,90	SHADOW OF THE BEAST 3 1 MB
29,90	SHINOBI
29,90	SHUTTLE 1 MB
29,90	SILENT SERVICE 2 - MICROPROSE- 1 MB
29,90	SILLY PUTTY 1 MB
29,90	SILKWORK
29,90	SIM CITY/POPULOUS COMPIATION 1 MB
29,90	SIMPSONS DT. ANL.
29,90	SPACE CRUSADE 1 MB
29,90	SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB-SIERRA-
29,90	SPECIAL FORCES - MICROPROSE- 1 MB
29,90	STELLAR 7-SIERRA-
29,90	STRIKE FLEET
29,90	SUPER HANG ON
29,90	SUPER MONACO GRAND PRIX
29,90	SUPER SPACE INVADERS
29,90	SUPER TETRIS
29,90	SWIV
29,90	TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERISM.
29,90	TEARAWAY THOMAS
29,90	TENNIS CUP 2
29,90	TERMINATOR 2
29,90	TESTDRIVE 2 COLLECTION
29,90	INCL. ALLEN SCENERY DISKETTEN DT. ANL. 1 MB
29,90	THE PLAGUE DT. ANL.
29,90	THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB
29,90	TITUS THE FOX
29,90	TREASURES OF SAVAGE FRONTIER
29,90	TROLLS
29,90	TURRICAN 2 DT. ANL.
29,90	TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.
29,90	TV SPORTS BOXING DT. ANL.
29,90	UGH 1
29,90	UTOPIA INCL. NEW WORLDS
29,90	VROOM INCL. VROOM DATA DISK DT. ANL.
29,90	WATERLOO DT. ANL.
29,90	WAXWORKS - ACCOLADE - KPL. DT. 1 MB
29,90	WING COMMANDER 1 1 MB
29,90	WIZ KID
29,90	WOLFGHILD 1 MB DT. ANL.
29,90	WWF WRESTLEMANIA WRESTLING
29,90	ZAK MCKRACKEN
29,90	ZOO 1 MB DT. ANLEITUNG
29,90	ZYXONIX DT. ANL.

Preishits Amiga

19,90	688 ATTACK SUBMARINE
19,90	ADRENALYN DT. ANL.
19,90	AGONY - PSYCHOSIS-
19,90	ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB
19,90	AMNIO
19,90	AQUAVENTURA 1 MB
19,90	ARMOUR GEDDON - PSYCHOSIS-
19,90	BANE OF COSMIC FORGE - WIZARDRY 6- 1 MB
19,90	BARDS TALE 3 DT. ANL.
19,90	B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB
19,90	BATMAN THE MOVIE DT. ANL.
19,90	BATTLECHESSE 2 DT. ANL.
19,90	BATTLEHAWKS 1942
19,90	BATTLESQUADRON DT. ANL.
19,90	BILLS TOMATO GAME DT. ANL.
19,90	BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB
19,90	BSS JANE SEYMOUR DT. ANL.
19,90	BUOKHAN
19,90	CADAVRE 1 MB
19,90	CALIFORNIA GAMES 2
19,90	CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE 1 MB
19,90	CAPTIVE DT. ANL.
19,90	CASTLES 1 MB DT. ANL.
19,90	CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.
19,90	CHAMIONS OF KRYNN
19,90	CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB
19,90	CHAOS STRIKES BACK 1 MB
19,90	CHART ATTACK COMPIATION INCL. LOTUS 1/
19,90	VENUS/JAMES PONDHOGHS N GHOST
19,90	CHRONQUEST 2
19,90	CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK-
19,90	CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.
19,90	COVER GIRL STRIP POKER
19,90	CREATURES
19,90	CURSE OF ENCHANTMENT 1 MB
19,90	CYCLES - MOTORRADRENNEN-
19,90	DEADLINE - INFOCOM-
19,90	DELUXE STRIP POKER TEIL 1
19,90	DELUXE STRIP POKER 2
19,90	DEUTEROS KOMPL. DT. 1 MB
19,90	DOODLES DT. ANL.
19,90	DREAM TEAM COMPIATION INCL. SIMPSONS/
19,90	WWF WRESTLING/TERMINATOR 2
19,90	DR. DOOMS REVENGE DT. ANL.
19,90	DUNE KOMPL. DT. 1 MB
19,90	EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.
19,90	FACE OFF KICKHOCKEY
19,90	F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB
19,90	F17 CHALLENGE DT. ANL.
19,90	F19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG
19,90	FIRST SAMURAI DT. ANL.
19,90	FISTFIGHTER
19,90	FOOTBALL CRAZY COLLECTION INCL. KICK OFF 2/
19,90	FINAL WHISTLE/PLAYERMANAGER
19,90	FORMULA ONE GRAND PRIX-MICROPROSE- 1 MB
19,90	FUTURE WARS - TIME TRAVELLER
19,90	GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER
19,90	GEM "X"
19,90	GOLF - MICROPROSE- 1MB
19,90	GUNBOAT - ACCOLADE- 1 MB
19,90	HARD
19,90	HARD NOVA
19,90	HARPOON 1.21 DT. ANL. 1MB
19,90	HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB
19,90	HILL STREET BLUES
19,90	HONDA R.V.T. DT. ANL.
19,90	HUMANS 1 MB
19,90	HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.

29,90	688 ATTACK SUBMARINE
29,90	ADRENALYN DT. ANL.
29,90	AGONY - PSYCHOSIS-
29,90	ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB
29,90	AMNIO
29,90	AQUAVENTURA 1 MB
29,90	ARMOUR GEDDON - PSYCHOSIS-
29,90	BANE OF COSMIC FORGE - WIZARDRY 6- 1 MB
29,90	BARDS TALE 3 DT. ANL.
29,90	B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB
29,90	BATMAN THE MOVIE DT. ANL.
29,90	BATTLECHESSE 2 DT. ANL.
29,90	BATTLEHAWKS 1942
29,90	BATTLESQUADRON DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 1 MB
29,90	BATTLESHIP 2 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 3 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 4 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 5 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 6 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 7 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 8 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 9 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 10 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 11 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 12 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 13 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 14 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 15 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 16 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 17 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 18 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 19 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 20 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 21 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 22 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 23 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 24 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 25 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 26 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 27 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 28 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 29 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 30 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 31 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 32 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 33 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 34 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 35 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 36 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 37 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 38 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 39 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 40 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 41 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 42 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 43 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 44 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 45 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 46 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 47 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 48 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 49 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 50 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 51 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 52 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 53 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 54 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 55 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 56 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 57 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 58 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 59 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 60 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 61 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 62 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 63 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 64 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 65 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 66 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 67 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 68 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 69 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 70 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 71 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 72 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 73 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 74 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 75 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 76 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 77 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 78 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 79 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 80 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 81 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 82 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 83 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 84 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 85 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 86 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 87 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 88 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 89 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 90 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 91 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 92 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 93 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 94 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 95 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 96 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 97 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 98 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 99 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 100 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 101 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 102 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 103 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 104 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 105 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 106 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 107 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 108 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 109 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 110 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 111 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 112 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 113 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 114 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 115 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 116 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 117 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 118 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 119 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 120 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 121 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 122 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 123 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 124 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 125 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 126 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 127 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 128 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 129 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 130 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 131 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 132 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 133 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 134 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 135 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 136 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 137 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 138 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 139 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 140 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 141 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 142 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 143 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 144 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 145 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 146 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 147 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 148 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 149 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 150 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 151 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 152 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 153 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 154 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 155 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 156 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 157 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 158 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 159 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 160 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 161 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 162 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 163 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 164 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 165 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 166 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 167 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 168 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 169 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 170 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 171 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 172 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 173 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 174 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 175 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 176 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 177 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 178 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 179 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 180 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 181 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 182 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 183 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 184 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 185 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 186 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 187 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 188 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 189 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 190 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 191 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 192 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 193 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 194 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 195 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 196 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 197 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 198 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 199 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 200 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 201 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 202 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 203 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 204 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 205 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 206 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 207 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 208 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 209 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 210 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 211 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 212 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 213 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 214 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 215 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 216 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 217 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 218 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 219 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 220 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 221 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 222 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 223 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 224 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 225 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 226 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 227 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 228 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 229 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 230 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 231 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 232 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 233 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 234 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 235 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 236 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 237 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 238 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 239 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 240 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 241 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 242 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 243 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 244 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 245 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 246 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 247 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 248 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 249 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 250 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 251 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 252 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 253 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 254 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 255 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 256 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 257 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 258 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 259 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 260 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 261 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 262 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 263 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 264 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 265 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 266 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 267 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 268 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 269 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 270 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 271 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 272 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 273 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 274 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 275 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 276 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 277 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 278 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 279 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 280 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 281 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 282 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 283 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 284 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 285 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 286 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 287 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 288 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 289 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 290 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 291 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 292 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 293 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 294 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 295 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 296 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 297 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 298 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 299 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 300 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 301 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 302 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 303 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 304 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 305 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 306 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 307 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 308 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 309 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 310 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 311 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 312 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 313 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 314 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 315 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 316 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 317 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 318 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 319 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 320 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 321 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 322 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 323 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 324 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 325 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 326 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 327 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 328 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 329 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 330 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 331 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 332 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 333 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 334 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 335 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 336 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 337 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 338 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 339 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 340 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 341 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 342 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 343 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 344 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 345 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 346 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 347 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 348 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 349 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 350 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 351 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 352 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 353 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 354 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 355 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 356 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 357 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 358 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 359 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 360 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 361 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 362 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 363 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 364 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 365 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 366 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 367 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 368 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 369 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 370 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 371 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 372 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 373 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 374 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 375 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 376 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 377 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 378 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 379 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 380 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 381 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 382 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 383 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 384 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 385 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 386 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 387 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 388 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 389 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 390 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 391 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 392 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 393 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 394 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 395 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 396 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 397 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 398 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 399 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 400 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 401 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 402 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 403 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 404 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 405 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 406 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 407 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 408 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 409 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 410 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 411 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 412 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 413 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 414 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 415 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 416 DT. ANL.
29,90	BATTLESHIP 417 DT. ANL.



waretests bringen (SVGA-Karten, Soundkarten, CD-ROMs etc.). Das ist bis jetzt ein bißchen wenig in Eurer Zeitung!

Bitte fühlt Euch nicht persönlich angegriffen, schmolzt einen Monat (bringt die **POWER PLAY** immer pünktlich raus, ich warte immer schon sehr ungeduldig auf das nächste Exemplar meines Abonnements), sondern überlegt Euch den einen oder anderen Punkt mal zu beher-

zigen. Nach Euren persönlichen Kriterien konnte ich mich bis jetzt immer gut richten. Trotzdem möchte ich nochmal sagen, daß ich Eure Zeitung von allen anderen mit Abstand am besten finde.

Daniel Schäfer, Sylt

Unsere Schwesterzeitung **VIDEO GAMES** deckt den Videospielemarkt komplett ab, wir berichten nur über die Highlights – für alle Computerbesitzer, die sich keine zweite Zeitung kaufen wollen und auch mal auf einer Videospielekonsole fremdgehen. Zu Deinem zweiten Punkt: Die Amiga-Titel *Uridium 2*, *Turrican 3* und *Elite 2* beweisen, daß der Amiga für Spiele-Fans nach wie vor eine interessante Maschine ist. Außerdem würden wir uns mit einer PC-Spezialisierung neuen Technologien, wie zum Beispiel der 3DO-Konsole, verschließen.

js

Die Power-User

Ich habe mich endlich entschlossen, Euch diesen Brief zu schicken, um einige Mißverständnisse auf dem Gebiet Amiga/PC zu beseitigen!

Rechenleistung: Ein Amiga hat aufgrund seiner Motorola-Technik eines 68040er-Prozessors von Haus aus eine höhere Taktfrequenz, die in etwa die doppelte Geschwindigkeit eines 80486 Prozessors des MS-DOS hat. Das heißt im Klartext: Der neue A4000/40 (25 MHz) hat die doppelte Rechenleistung wie ein 486er mit 50 MHz. [Ist er denn viermal so schnell?] Das hätte fairerweise im Vergleichstest erwähnt werden müssen. Denn sonst liest es sich einfach so: A4000 mit 25 MHz, MS-DOS mit schnelleren 50 MHz. Was wäre wohl nach Ansicht des Laien die bessere Lösung?

Grafik: Hier habt Ihr in Eurem Test auch nur die niedrigen Auflösungen genannt. Aber kein Wort von den maximalen 1448x768 bei 256 Farben [!], die ein PC SVGA nur bis zu einer Pixelbreite [?] von 640x480 auf dem Bildschirm bringt! Für PC-User gibt es zwar eine True-Color-Karte, die aber vom Preis-Leistungs-Verhältnis nicht überzeugen kann.

Sound: Alle Amigas nutzen den gleichen Soundchip (Paula), welcher bei 4 Kanälen in 8-Bit-Stereoqualität (mit Programmierkniffen auf 8 Kanäle aufrüstbar) ohne Kompatibilitätsprobleme sein Dasein fristet. Auf MS-DOS kommt wohl nur eine 16-Bit-Soundblaster in Frage, um es mit dem Amigachip aufnehmen zu können. Kostenpunkt zirka 500 Mark.

Spiele: Was habt Ihr Euch eigentlich gedacht, als Ihr

Die nächste Generation

Ich fühle mich scharf von Daniel Dajka kritisiert (PP 8/93 "Einspruch") und möchte gerne dazu Stellung nehmen:

– Sieht man einmal davon ab, daß er sich ziemlich im Ton vergreift, gibt es doch eine Entwicklung auf dem Markt, die man nicht ignorieren kann. Aller Voraussicht nach werden Personalcomputer auch in Zukunft eine große Rolle spielen, auf dem Unterhaltungsektor aber bald ihr Gastspiel beenden. Die Verschmelzung von Computer und Videospiel, die ja in den letzten Jahren schon verstärkt zu registrieren war, befindet sich heute in einer Phase, die viel weiter fortgeschritten ist, als es den Anschein hat. Selbst Marktgiganten wie IBM und Panasonic haben diesen Trend erkannt und Konsequenzen daraus gezogen. So wird IBM die geheimnisumwitterte Super-Konsole Jaguar für Atari produzieren, deren technische Daten selbst High-End-Puristen aufhorchen lassen. Ein 64-Bit-Risc-Chip, 24-Bit-True-Colour-Grafik mit 16 Mio. Farben, ultraschnelle schattierte 3-D-Polygongrafik, Time-Texture-Mapping und 16-Bit-CD-Sound haben eben nichts mehr mit einem Kinderspielzeug zu

tun. Vielmehr eröffnen sich hier dem unterhaltungsorientierten Anwender ganz neue Dimensionen, zumal Systemabstürze, Konfigurationsprobleme und Platzbedarf, von denen viele PC-Besitzer ein Liedchen singen können, der Vergangenheit angehören dürften. Commodore versucht sich mit CD-I schon auf dem Markt. Derzeit entwickeln über 80 Lizenznehmer CD-Soft für Panasonics 3DO. Diese Konsole, die in Zusammenarbeit mit Electronic Arts entwickelt wurde, wird – so die Meinung vieler Fachleute – eine ganz neue Ära einleiten, in der der PC seine dominierende Rolle im Unterhaltungsbereich abgeben und in die Büros zurückkehren wird, aus denen er einmal kam.

Bleibt zu hoffen, daß sich die **POWER PLAY**-Redaktion dieser Entwicklung nicht verschließt, denn es stimmt einen schon nachdenklich, daß über das "Wetterleuchten am elektronischen Entertainment-Horizont", welches man auf der diesjährigen Summer-CES sehen konnte, kein Wort verloren wurde.

Kaum ein PC-Besitzer wird etwas gegen Konsolen-Infos haben, die über technisch so eindrucksvolle Projekte berichten. Wenn man so will, sind die neuen Konsolen die "Kinder" der PCs

Michael Riedel, Berlin

Ich interessiere mich für Eure Meinung zu folgender Prognose: Seitdem sich Windows und in einem geringeren Umfang auch OS/2 im industriellen und kaufmännischen Bereich etabliert haben, schrie der Markt nach schnelleren Rechnern und Grafikkarten und der Siegeszug der 486er begann.

Jetzt bringt Intel den Pentium (586er) auf den Markt und erhofft sich einen vergleichbaren Absatz. Hier fängt jedoch das Geflüster hinter der hohlen Hand an und die Verantwortlichen in den Unternehmen stellen die berechtigte Frage: "Wofür braucht man einen so schnellen Prozessor?" so macht sich der Grundtenor breit, daß für Windows ein 486er allemal ausreicht und ein Rechner mit einem Pentium-Prozessor höchstens als Server oder als CAD-Rechner vorstellbar, als normaler Einzelplatzrechner unsinnig sei. Betrachtet man zudem die allgemeine wirtschaftliche Lage, werden es Pentium-PC's schwer haben, in den Büros als Standard Fuß zu fassen.

Und wie sieht es im privaten Bereich aus? Immerhin sollen ja die Hälfte aller in Deutschland existierenden PCs im heimischen Wohnzimmer stehen. Wenn also Hersteller auf Privatkunden zielen, werden sie wahrscheinlich auch jetzt nicht von der verhängnisvollen Machenschaft abkommen, den Pentium in eine Umgebung mit ISA-Bus

und 16-Bit-Steckplätzen zu setzen, um die Kosten möglichst gering zu halten. Die Rechenpower versickert dann im Grunde genommen im Sand. Und worauf will ich hinaus? Ganz einfach: Gelingt es den Pentium-Rechnern nicht, sich als Massenprodukt und mit entsprechender Hardware-Umgebung durchzusetzen, werden sie auf Dauer zu teuren PCs für "spezielle Fälle" abgestempelt. Die DOS-Spiele werden also in ihrer Leistung an die Hardwaregrenzen der 486er gebunden bleiben. Und jetzt kommt das von Euch in der **POWER PLAY** 9/93 vorgestellte 3DO-System ins Spiel. Es läßt eigentlich ganz schön einen ersten Vorgeschmack auf die nächsten Generationen der Videospielekonsolen aufkommen. Zwar weiß ich nicht, wie der erwähnte 32-Bit-Risc-Prozessor im Vergleich mit einem 50 MHz-486er bei Spielen, die ihre Bilder errechnen und nicht von der CD laden, abschneidet, doch eines weiß ich genau: Wenn im nächsten Frühjahr Ataris neues Supersystem "Jaguar" mit seinem 64-Bit-Prozessor rauskommt, werde ich als Spieler wahrscheinlich umsteigen müssen, denn die 586er werden mit Sicherheit bis dahin nicht den Massenmarkt erreicht haben. Außerdem soll "Jaguar" nur 200 Dollar kosten, also ein kleines bißchen billiger als ein Pentium-PC für ca. 5.000 Mark!

Peter Marx, Hartenfels

SPIELE POWER

Die knallbunten Spiele-Bücher von Markt&Technik



Die X-Wing-Piloten-Power

PC

Richard Eisenmenger

Ausgezeichnetes Pilotenhandbuch zum großen Kultspiel aller Star-Wars-Fans.

Flugkadetten, dieses Buch ist für Euch! Das Spiel ist nicht leicht. Hier führt ein Profi durch die Galaxis. Auch die schwierigsten Flugmissionen könnt Ihr nun mit Bravour meistern!

1993, 224 Seiten

ISBN 3-87791-443-8

DM 19,80



DIE LEMMINGS-2-SPIEL-POWER

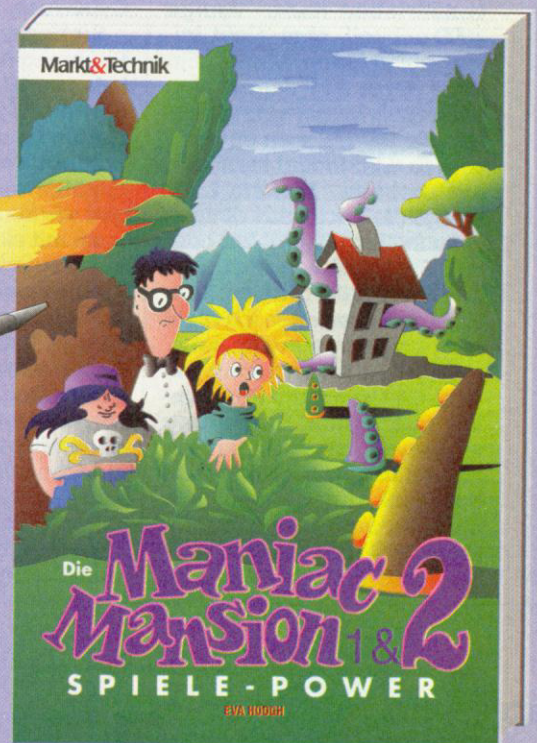
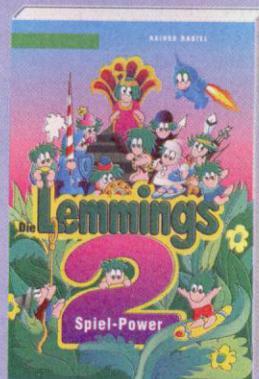
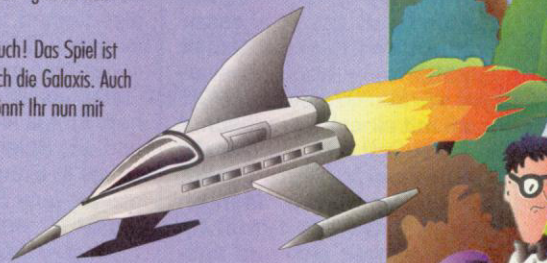
PC und Amiga

Rainer Babel

Um endlich wieder ruhig schlafen zu können, will man doch auch im schwierigsten Level wenigstens einen grünhaarigen Wicht retten, oder? Also, her mit diesem farbigen Spiel-Power-Buch, und die Goldmedaillen winken. Uff!

1993, ca. 150 Seiten, ISBN 3-87791-494-2

DM 19,80



Die Maniac-Mansion-1 & 2-Spiele-Power

PC

Eva Hoogh

Der schrillste Spielhit des Jahres auf's unterhaltsamste gelöst! Aber nicht nur „Der Tag des Tentakels“ wird geknackt, auch der Klassiker Maniac Mansion 1 wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet!

Wer keinen

Besuch bei den Irrsinnigen Edisons auslassen will, braucht dieses tolle, knallbunte Buch!

1993, 128 Seiten, ISBN 3-87791-508-6, DM 19,80

Super Mario World

Super Nintendo

R. Babel/U. Krockenberger/J. Matheuzig

Das vollständige, farbige Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Alle Levels werden komplett gelöst. Das ist der siebte Jump'n'Run-Himmel!

1993, 128 Seiten

ISBN 3-87791-453-5

DM 19,80



Die ...Quest-Spiele-Power

PC und Amiga

Christian Rogge

Das vollständige „Quest-Kompodium“! Ein ausgezeichnete Spielführer zu der weltberühmten Spielereihe von Sierra. Alle Versionen von Space Quest (I-IV), King's Quest (I-VI), Police Quest (I-III), Eco Quest (I-II), Quest for Glory (I-III) werden komplett gelöst. Außerdem gibt es Karten und Punktelisten zur exakten und schnellen Orientierung.

1993, 238 Seiten

ISBN 3-87791-500-0

DM 24,80

The Legend of Zelda III

Super Nintendo

Eva Hoogh

Das ausführliche Superbuch zum Kultspiel! Alle Rätsel werden gelöst, beste Kampfstrategien vorgeschlagen und viele Extras gefunden.

1993, 250 Seiten

ISBN 3-87791-413-6

DM 29,80

Adventures

Rainer Babel and friends

Ein farbiges Genre-Buch der Spitzenklasse!

Alone in the Dark, Indiana Jones 4,

Laura Bow 2, Freddy Pharkas,

Maniac Mansion 2,

Monkey Island 2, Sherlock Holmes,

Space Quest 5, Eric, The Unready.

1993, 224 Seiten

ISBN 3-87791-472-1

DM 24,80



Markt&Technik-Fachbücher erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

Bitte
senden Sie mir
den Markt&Technik
Gesamtkatalog kostenlos zu.

Vorname, Name

Straße, Nummer

PP/SP2

PLZ, Ort

Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH & Co.,
Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar

GESAMTKATALOG



geschrieben habt: "Amiga 4000-schnell, aber nicht immer spielekompatibel." Ein Wort dazu: Auf dem Amiga 1200/4000 laufen grundsätzlich alle Games, man muß nur wissen wie: Indem man sich auf Diskette Kickstart 1.3 zulegt, die Tricks aus einigen Zeitschriften ausprobiert oder die Cache abschaltet. Auf meinem 1200 gibt es kein Spiel mehr, welches ich nicht zum Laufen gebracht habe.

Überhaupt kann man als DOS-6.0-User ältere Programme aus seiner Sammlung entfernen: ca. 75% der 3.x-Games bringt man unter DOS 6.0 nicht zum starten. (Ich spreche aus Erfahrung mit Freunden) [so so]. Allerdings wird der Amiga zwar von

amerikanischen Firmen nicht mehr soo unterstützt, aber es finden sich sehr viele englische Hersteller, die PC-Programme umsetzen und es gibt bereits genug MS-DOSler, die mit Neid auf Desert Strike, Lionheart, Turrican 3 und zukünftige 1200/4000 Programme schauen, wie Body Blows 2, Alien Breed 2, Silly Putty 2, Mr. Nutz, Jungle Strike, Overdrive oder Cyberrace.

Sicherheit: Aus meiner Erfahrung heraus, gibt es fast keine verletzlicheren Maschinen als MS-DOS-PC's. Die Gefahr, daß der Prozessor durchschmort, ist bei diesen Geräten sehr hoch [deswegen werden die meisten PC's auch mit einem Feuerlöscher ausgeliefert] und je höher die Taktfrequenz, desto größer auch das Risiko. Meinen Amiga habe ich 10mal im Sekundentakt ein- und ausgeschaltet, getreten, hinuntergeschmissen und mit Mineralwasser übergossen, er lebt noch gesund und fröhlich wie am ersten Tag.

Fazit: Wer einen schnellen, günstigen, zukunftssträchtigen und sicheren Computer will,

kann natürlich zwischen diesen beiden Systemen wählen und auch andere nicht außer acht lassen, wie Mac, Archimedes, Atari oder die CD-Systeme, aber ich hoffe, daß einigen Lesern jetzt klar geworden ist, daß der Amiga nicht ein beiläufiger Kleinkindcomputer, sondern DAS System der Zukunft ist.

Thomas Rinner, Wolnzach

Im Konvertierungsbericht zu Pinball Dreams (PC) steht von cd wörtlich: "...sogar die echten Amiga-Musik-Module in der Directory wieder. Es wundert also keinen, daß sich Pinball Dreams auf einem musikalischen Alptraumniveau bewegt."

Da habe ich verwundert meinen Amiga 4000 angeworfen und das Spiel geladen und wie ich es in Erinnerung hatte, der gleiche gute Sound wie immer. Findet Ihr den Sound wirklich nicht gut? War der Soundblaster kaputt oder setzt Ihr beim PC höhere Maßstäbe an?

Kein Angst Hannes - cd wollte in diesem Konvertierungsbericht nicht über den Amigasound, sondern über die miesen PC-Musik herziehen. Denn für den PC gibt es ganze

Schubladen voller MOD-Player-Programme und die Jungs von 21st Century Entertainment haben mit sicherem Griff den schlechtesten aller MOD-Player aus der Kiste gezogen. Dies war der Stein des Anstoßes, nicht etwa die Super-Amiga-Musik.

cd

Wo ist Archon?

In Eurer Ausgabe 10/93 entdeckte ich bei den Softwarelieblingen der Mitarbeiter das Spiel Archon auf dem Amiga. Vor längerer Zeit besaß ich dieses Game auf dem C64. Als ich mir dann einen Amiga zulegte, wollte ich mir Archon auch auf diesem Computer beschaffen. Leider blieb meine Suche vergebens. Ich hoffe, daß Ihr mir weiterhelfen könnt.

Jochen Peter, Berkheim

Das Amiga-Archon wirst Du nur noch mit Glück in den Ramschkisten einiger Softwarehändler finden. Doch alle Archon-Anhänger dürfen sich trotzdem freuen: SSI bringt eine neue Variante des Oldies. Archon Deluxe erscheint aber voraussichtlich nur für PCs. js



EDITORIAL SERVICES

C. Borgmeier

Redaktionsbüro sucht für Rundfunk-, Fernseh-, Zeitschriften- und Buchprojekte zum nächstmöglichen Termin:

Agentur

für Verlags- und Redaktionsdienstleistungen in Presse, Funk und Fernsehen

FREIBERUFLICHE SPIELETESTER

SOWIE EINEN

FESTANGESTELLTEN SPIELE-REDAKTEUR

Der ideale Spieltester verfügt über eine flotte, stilistisch versierte Schreibe, zockt seit Jahren Games auf verschiedenen Computer- und Videospielsystemen, kennt Referenzspiele der einzelnen Genres, ist zuverlässig und hat Spaß daran, in einem jungen Team zu arbeiten.

Als Spielredakteur in Festanstellung sollten Sie ins schöne Delmenhorst ziehen wollen, über detaillierte Kenntnisse in Sachen Hard- und Software verfügen, überdurchschnittlich gut Englisch sprechen, eine stilistisch versierte Schreibe haben und optimalerweise auch Branchenerfahrung mitbringen.

Bewerbungen werden selbstverständlich vertraulich behandelt. Bitte senden Sie Ihre Unterlagen und Probetexte an folgende Adresse:

EDITORIAL SERVICES · z.Hd. Frau Rudolph Lange · Straße 112 · 27749 Delmenhorst
Tel. 04221/12 00 04 · Fax 04221/1 77 89



Echt geil:

Hol' Dir die geilen Insider-Informationen über die neusten Nintendo-Spiele: Streetfighter II Turbo, Super Mario All Stars, Mystic Quest Legend u.v.m. Dazu jede Menge Cooles über Musik, Mode, Video. Von Profis für Profis. Jetzt am Kiosk. Zum Einführungspreis von 5 Mark 80.

Hol's Dir!



Nur echt
mit diesem
Zeichen

INFOCOM Von Z bis A wie Arthur

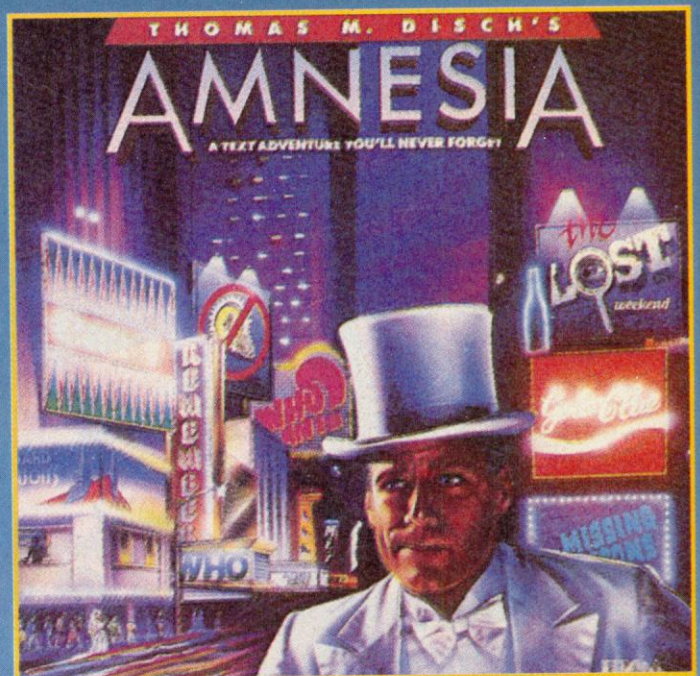


Die legendären Text-Adventures von Infocom erfreuen sich unter Insidern immer noch großer Beliebtheit. In einem zweiteiligen Report informieren wir Euch über die ereignisreiche Infocom-Geschichte, die Gegenwart und die Zukunft

Marc Blank, Dave Lebling und Joel Berez hatten zwei Gemeinsamkeiten: Sie waren Mitglieder des Laboratory for Computer Science am Massachusetts Institute of

Williams: Ihr Mann Ken Williams brachte 1978 ein Mainframe-Terminal mit nach Hause, das keine Bildschirmdarstellung bot, sondern nur drucken konnte – trotzdem war Roberta wie gefesselt: Tag und Nacht spielte sie *Adventure* und wartete geduldig auf die gedruckten Antworten.

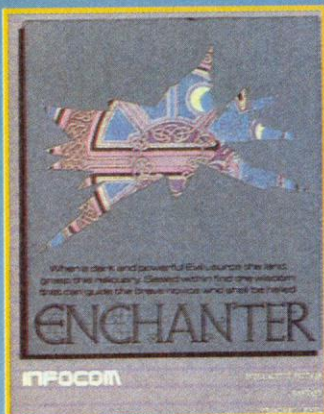
Die drei vom M.I.T. wollten es besser machen: Angespornt und inspiriert durch ihre zahlreichen *Adventure*-Ausflüge wagten sich Marc Blank



Infocom bekam Konkurrenz von Electronic Arts: *Amnesia*

und Dave Lebling an ihr eigenes Abenteuer: *Zork*. *Zork* sollte besonders in einem Punkt *Adventure* das Wasser abgraben – verstand *Adventure* nur einfache Zweiwortkommandos, sollte *Zork* vollständige Sätze verdauen können. Zu diesem Zweck machte sich

Marc Blank sein Studienwissen über künstliche Intelligenz zu Nutze und entwickelte in einigen Nachtsitzungen ZIL (Zork Interactive Language). Der ZIL-Parser hatte nicht nur einen ungeahnt umfangreichen Wortschatz, sondern konnte auch Zusammenhänge



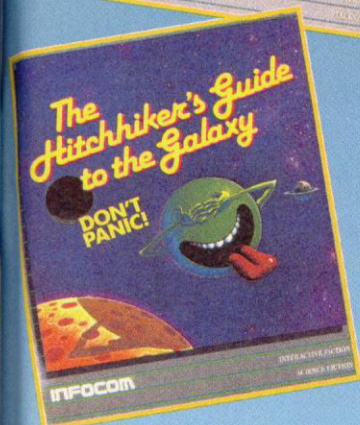
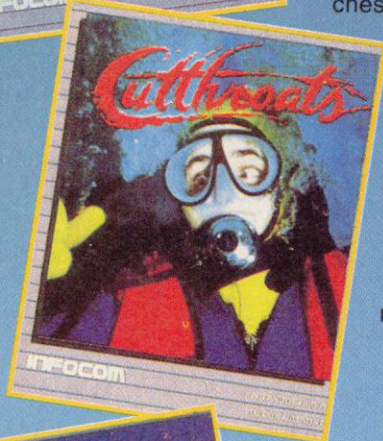
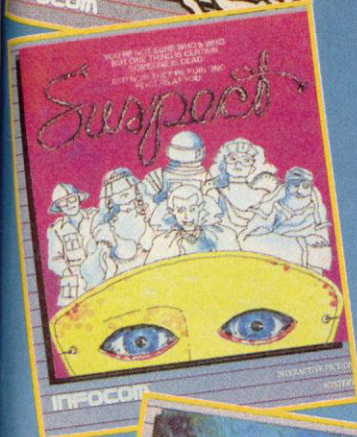
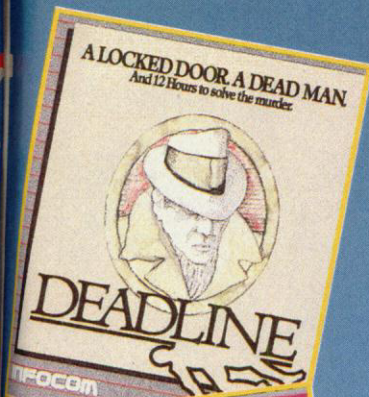
Technology, kurz M.I.T., in Boston und sie liebten ein Programm, das auf Universitäts-Großrechnern verbreitet war: *Adventure*. Das erste bekannte Textabenteuer von Will Crowther hat das Genre begründet und viele Personen mit Computerspielen vertraut gemacht – unter anderem auch Roberta "King's Quest"

Der Eckstein des Anstoßes: Cornerstone wurde für Infocom zum riskanten Abenteuer und führte zur Übernahme durch Activision (rechts)



wie Zork

Teil 1



Hitchhiker's Guide to the Galaxy ist der Klassiker der Adventure-Genres und besser als das Buch

im Satzbau erkennen. Spieler, die sich in das "Great Underground Empire" (G.U.E.) wagten, konnten ihre Kommandos in ganzen Sätzen eingeben und bekamen nur selten eine Fehlermeldung zu sehen.

Die Studenten am M.I.T. waren von Zork begeistert – auf den Universitäts-Großrechnern wurde nicht mehr gerechnet, nicht mehr entwickelt, nicht mehr geschrieben, nur noch Zork gespielt – Zork war so beliebt und bahnbrechend, daß Al Veza, seines Zeichens Professor am M.I.T., die glorreiche und folgenreiche Idee hatte, aus Zork ein ertragreiches Geschäft zu machen.

Am 22. Juni 1979 war es soweit: Die Firma Infocom erblickte in Cambridge, Massachusetts das Licht der Handelsregisterwelt – Al Veza und seine Studenten Joel Berez, Marc Blank und Dave Lebling sind professionell in das Spiele-Business eingestiegen.

Erfolg

Der legendäre Apple II war 1981 der erste Personal Computer, für den Zork erschien – das Abenteuer war für die vier Infocom'er ein großer kommerzieller Erfolg und der Motivations-Startschuß zu weiteren Text-Adventures: Dave Leblings anspruchsvolles Science-fiction-Abenteuer *Starcross* flog in einer Packung, die wie eine fliegende Untertasse geformt war, in die Verkaufsregale und in die Verkaufscharts, und Marc Blank und Dave Lebling befriedigten mit Zork 2 – *The Wizard of Frobozz* und Zork 3 – *The Dungeon Master* den großen Kreis der unerschrockenen Dungeon-Krabbler.

Damit bist Du unschlagbar!

DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
PLAY TIME
 DM 5,90
 MEGA Poster
 Arnold Schwarzenegger
LAST ACTION HERO
 Teil II
PLAY TIME QUARTETT
 Erste Bilder
ULTIMA VIII
 Die achte Runde
 Ob Du einen Amiga, PC oder eine Konsole besitzt, ist völlig einerlei. **PLAY TIME** - das Computer- und Videospiele - Magazin - bringt Dir jeden Monat die interessantesten Neuigkeiten aus der Welt der Computer- und Videospiele. In **PLAY TIME** erfährst Du aber nicht nur das Neueste über **aktuelle Games**: der riesige **Tips & Tricks**-Teil und der kniffligen **Service** helfen Dir bei kniffligen Spielen weiter. Außerdem gibt es in diesem Heft das große **PLAY TIME Kartenspiel** - Teil 2 zum Sammeln! Nicht zu vergessen das Riesensposter jeden Monat, und, und, und...
für konkurrenzlose DM 5,90

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon, aus-schneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUDEC VERLAG**, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von **10 BASKET-BALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: **30. November 1993**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
 PT PP11

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

Aufgrund der Erfolge und dem großen Hunger nach neuen Adventures mußte Infocom expandieren: Mit Stu Galley, Michael Berlyn, Brian Moriarty und Steve Meretzky wurden vier neue talentierte Adventure-Autoren angeheuert. Schon bald konnten die Früchte ihrer Arbeit geerntet werden: 1983 bereicherten die Adventures *Suspended* (Berlyn), *Deadline*, *Seastalker*, *The Witness* (Galley) und *Planetfall* (Meretzky) die Adventure-Landschaft.

Die Resonanz der Öffentlichkeit auf die Infocom-Adventures war unglaublich: Ob die seriöse New York Times, das Time Magazine oder das Trendmagazin Rolling Stone, alle berichteten begeistert über

Infocom. *Suspended* wurde von Rolling Stone als "Bestes Computerspiel" bezeichnet und *Deadline* wurde vom renommierten US-Magazin zum "Besten Computer-Adventure 1983" gekürt.

Der Triumph war ungebrochen, aber Marc Blank, Joel Berez und Al Vezza waren nicht zufrieden – eigentlich waren sie keine passionierten

Spieler, sondern Geschäftsleute. Einige andere Studenten am M.I.T. hatten erfolgreich die Softwarefirma Lotus (bekannt durch die Tabellenkalkulation 1-2-3) gegründet und brachten die Infocom-Väter auf die Idee, sich an etwas Gleichartiges zu wagen. Euphorisch schmiedeten Blank, Berez und Vezza Pläne, in dem professionellen Markt für Anwender-Software Fuß zu fassen. Doch zuerst mußte sich Infocom mit anderen Spielen auseinandersetzen.

Konkurrenz

Zum einen wurden die Grafik-Adventures, wie zum Beispiel Sierras *King's Quest*, immer besser und beliebter, zum anderen brachen Electronic Arts und Synapse Software in den von Infocom beherrschten Text-Adventure-Markt ein: Electronic Arts schickte *Amnesia* vom renommierten Science-fiction-Autoren Thomas M. Disch ins Rennen und Synapse Software rühmte sich, mit BTZ den besten Parser aller Zeiten erdacht zu haben – passenderweise steht BTZ für "Better Than Zork" (Besser als Zork). Der Erfolg des BTZ-Spiels *Mindwheel* hielt sich in Grenzen, war für Infocom aber Grund genug, auf den Angriff zu reagieren: Infocom Interactive Fiction Plus wurde aus der Taufe gehoben. Der Parser dieser Reihe verstand um 1.200 Wörter und konnte nicht auf jedem Computer zum Laufen gebracht werden – waren bisher alle Infocom-Titel für zirka 13 verschiedene Systeme (inklusive CP/M, Tandy und C64) erhältlich, konnte Infocom Plus nur auf Maschinen gespielt werden, die mindestens 128 K Hauptspeicher vorweisen konnten. Steve Meretzky's *A Mind Forever Voyaging* und Brian Moriarty's *Trinity* glänzten nicht zuletzt durch das bessere Verständnis des Parsers, sondern auch durch eine umfangreichere Story und detailliertere Beschreibungen.

Cornerstone

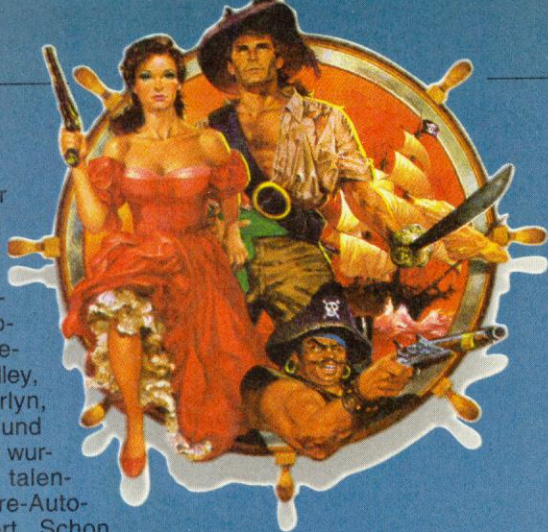
Das Geschäft mit den Adventures lief gut, trotzdem fehlte den Infocom-Chefs das Vertrauen in das Computerspiele-Business. Eine leicht zu bedienende relationale Datenbank sollte die Stellung von Infocom festigen und den Weg für weitere Anwendungspro-

Die schönen Infocom-Verpackungen sind der antike Mittelpunkt einer Software-sammlung und der Stolz eines jeden Adventure-Spielers.

gramme ebnen, ganz nach dem angesprochenen Vorbild der Lotus-Gründer. Entsprechend steckte Infocom viel Geld in die Entwicklung und Vermarktung von *Cornerstone* – zu viel, denn *Cornerstone* war zwar kein schlechtes Programm, brachte Infocom unter dem Strich aber nur Verluste und schädigte das Finanzfundament der Firma.

Spiel' mich — Das Gesamtwerk

A Mind Forever Voyaging	Steve Meretzky	1985	Science-fiction
Arthur — Quest for the Crown	Bob Bates	1989	Fantasy
Ballyhoo	Jeff O'Neill	1986	Krimi
Beyond Zork	Brian Moriarty	1987	Fantasy
Border Zone	Marc Blank	1987	Thriller
Bureaucracy	Douglas Adams	1986	Humor
Deadline	Marc Blank	1982	Krimi
Enchanter	Marc Blank	1984	Fantasy
The Hitchhiker's Guide To The Galaxy	Douglas Adams	1984	Science-fiction
Hollywood Hinjinx	Steve Meretzky		
James Clavell's Shogun	Dave Anderson	1985	Krimi
Journey	Dave Lebling	1988	Abenteuer
	Marc Blank	1989	Rollenspiel-Adventure
Infidel	Michael Berlyn	1982	Abenteuer
Leather Goddesses of Phobos	Steve Meretzky	1984	Science-fiction
Lurking Horror	Dave Lebling	1985	Horror
Moonmist	Stu Galley	1984	Krimi
Nord and Bert Couldn't Make Head or Tail of It	Kevin Pope	1986	Humor
Planetfall	Steve Meretzky	1983	Science-fiction
Plundered Hearts	Amy Briggs	1985	Abenteuer
Quarterstaff — The Tomb of Setmoth	Scott Schmitz	1989	Rollenspiel-Adventure
Seastalker	Ken Updike		
Sherlock — The Riddle of the Crown Jewels	Stu Galley	1982	Science-fiction
Sorcerer	Bob Bates	1985	Krimi
Spellbreaker	Steve Meretzky	1984	Fantasy
Starcross	Dave Lebling	1985	Fantasy
Stationfall	Dave Lebling	1982	Science-fiction
Suspect	Steve Meretzky	1987	Science-fiction
Suspended	Dave Lebling	1982	Krimi
Trinity	Michael Berlyn	1982	Science-fiction
Wishbringer	Brian Moriarty	1986	Science-fiction
Witness	Brian Moriarty	1985	Fantasy
Zork — The Great Underground Empire	Stu Galley	1983	Krimi
Zork II — The Wizard of Frobozz	Dave Lebling	1981	Fantasy
Zork III — The Dungeon Master	Dave Lebling	1982	Fantasy
Zork Zero	Steve Meretzky	1988	Fantasy



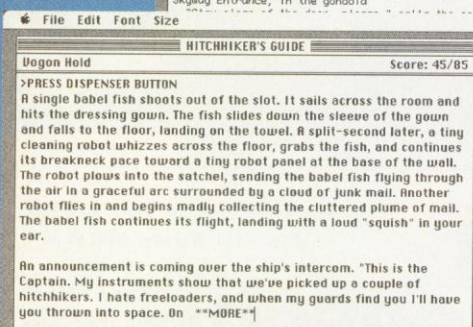
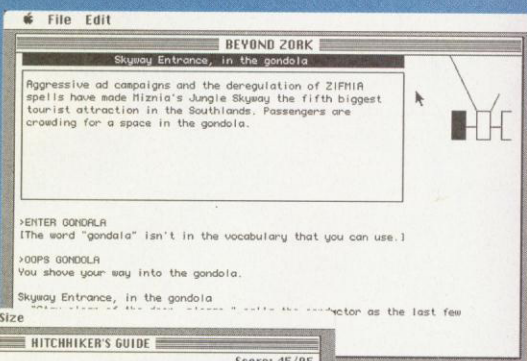
Übernahme

James Levy, der damalige Geschäftsführer von Activision Software, war ein großer Freund der Infocom-Adventures. Als er von den finanziellen Schwierigkeiten hörte, witterte er seine große Chance und machte Infocom ein Übernahmeangebot. Am 19. Februar 1986 war es perfekt – Activision kaufte Infocom für 7,5 Millionen Dollar. Doch die Belegschaft bei Infocom war über die Übernahme alles andere als glücklich: in der Infocom-Zeitung New York Times wurde zum Beispiel über das grafikorientierte Activision-

Spiel *Little Computer People* hergezogen und einige Activision-Designer wurden beschuldigt, ihre Spiele lieblos an einem Nachmittag zu programmieren.

Trotzdem hatte sich für den Infocom-Käufer wenig geändert, für Europa war die Übernahme sogar zunächst ein Vorteil: Waren die Adventures vorher nur als Importe zu entsprechenden Preisen auf dem deutschen Markt erhältlich, wurden die Titel jetzt von Activision vertrieben und konnten in jedem Kaufhaus zu zivileren Preisen erstanden werden – einige Infocom-Adventures wurden sogar für den nur

Mit *Beyond Zork* ging Infocom neue Wege und verband Rollenspiel und Adventure (rechts)



Legendar: Das Babelfisch-Problem aus *Hitchhiker's Guide* von Douglas Adams und Steve Meretzky (links)

Fühl' mich – Feelies

Der Grund für die Einmaligkeit und den Erfolg von Infocom waren nicht zuletzt die sogenannten Feelies, für die es bei Infocom eine eigene Abteilung gab: Jeder Packung lagen nicht nur die Programmdiskette und ein witziges Handbuch bei, sondern

trieben einige Feelies dem Infocom-Käufer die Freuden- und Lachtränen in die Augen – unvergessen ist die legendäre "Scratch'n'Sniff"-Karte von *Leather Goddesses of Phobos*. An bestimmten Stellen erschien auf dem Bildschirm "es riecht hier". Gab der Spieler "sniff" ein, wurde ihm als Reaktion das entsprechende Feld auf der "Scratch'n'Sniff"-Karte genannt, das der Spieler daraufhin aufrubbeln und riechen durfte – ein multimediales Erlebnis. In die Reihe der legendären Feelies dürfen sich ebenfalls einrei-



Ein Feely kommt selten allein

auch mehr oder weniger sinnvolles Zubehör. Die Feelies sorgten für Atmosphäre: Neben "normalen" Feelies, wie Streichhölzern, Zeitungsausschnitten, Briefen und Eintrittskarten

haben: Die "Stellar Patrol"-Ausweiskarte aus *Planetfall*, das "Beezer Card"-Antragsformular aus *Bureaucracy*, die Gefahro-Sensomatic-Brille (garantiert undurchsichtig) aus *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* und das *Moonmist*-Bügelbild.

Damit bist Du unschlagbar!



AMIGA Games Discs & Mag
DAS AMIGA SPIELMAGAZIN
10/93
DM 5,90

SPECIALS
Games Guide auf 12 Seiten!
Die besten Flugsims

X-MAS-HITS
Battle Isle 2
James Pond 3
Jurassic Park

SUPER-QUIZ
Toller Gewinnspiel zum Jubiläum

TURBIDIAN III
DIE P... KLASSIKER

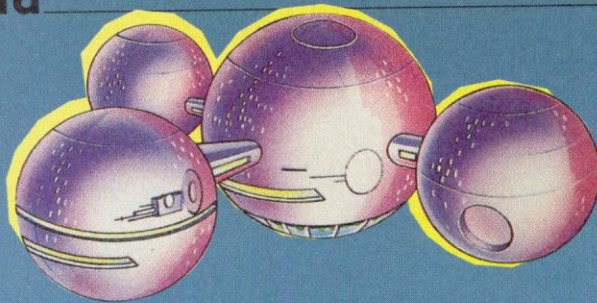
AMIGA GAMES - das sind nicht nur Spieltests, das ist der GAMES GUIDE mit noch mehr Tips & Tricks zum Sammeln, das ist READER's Corner & CLUBWORK, in dem AMIGA GAMES-Leser ihre Clubs, Grafiken und Demos vorstellen können, das sind monatliche Specials zu den besten Spielen eines Genres, das sind ausführliche Tests der neuesten Amiga-Spiele, Entwicklungs-tagebücher, Poster, Rossis Mailbox, Competitions, und, und, und...
für konkurrenzlose

DM 5,90

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon, ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUTEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg**, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von **10 BASKET-BALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: **30. November 1993**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!



in Europa erfolgreichen Schneider/Amstrad CPC umgesetzt.



Master Storyteller: Brian Moriarty in jungen Jahren

Infocomics

Der nächste Reifall nach *Cornerstone* ließ nicht auf sich warten: In Zusammenarbeit mit Tom Snyder Productions

bastelte Infocom 1988 an den Infocomics – eine Reihe von Bildschirm-Comics, bei denen der Betrachter an einigen Stellen eine Entscheidung treffen darf. Die Infocomics sollten für 12 Dollar über den Ladentisch gehen und die Comic-Kids anspre-

chen. Doch beides gelang nicht – niemand kaufte die farblosen Bildergeschichten, die Infocomics blieben wie Blei in den Regalen liegen und die Entwicklungskosten konnten nicht eingespielt werden.

Anfang vom Ende

Die Infocomics waren der Anfang vom Ende – außerdem waren die Verkaufszahlen der

Find' mich – Lost Treasures

Wer Lust auf Infocom-Adventures bekommen hat, zum nächsten Software-Händler rennt und "Ich will Planetafall und Hitchhiker's Guide to the Galaxy" sagt, wird nur ein Kopfschütteln ernten oder eine mickrige Mastertronic-Billigversion bekommen – leider gibt es die Infocom-Adventures nicht mehr in ihren Originalpackungen. Falls irgendwann einmal ein Sammlermarkt für Computer-Software entsteht, stehen gut erhaltene Infocom-Packungen sicher

ganz oben in der Preislise. Doch bis dahin ist jeder mit den *Lost Treasures of Infocom Volume 1* und *Volume 2* von Activision gut beraten: Diese Kompilationen (zirka 120 Mark) für MS-DOS und Macintosh enthalten fast alle Infocom-Adventures mit Schwarzweiß-Nachdrucken der Handbücher und Feelies. Wer ein CD-ROM-Laufwerk hat, sollte sich *Volume 2* auf CD-ROM besorgen: Ihr bekommt drei Spiele mehr zu fast dem gleichen Preis.



Softprobe gefällig?

Die *SoftThek* macht's möglich!

Hier finden Sie uns:

Darmstadt
Holzhofallee 1a, 061 51/36 7272
Frankfurt
Wielandstr. 25, 069/59 01 80
Karlsruhe
Nelkenstr. 1, Nähe Gutenbergplatz,
0721/84 49 14
Landau
Stadthausgasse 15, 063 41/209 71
Ludwigshafen
Mundenheimerstr. 262 (ab 4.9.93),
06 21/58 39 78
Mainz
Kirschgarten 6

Wollen auch Sie eine Softtek-Filiale eröffnen? Wir haben ein professionelles Konzept!

VDS GmbH
Wielandstr. 25
60318 Frankfurt
0 69/5 97 60 41

Okay Soft

Am Graben 2 92577 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

	PC	AMIGA
1869	DV 81.90	67.90
Battle Isle 2	DV 46.90	46.90
Battle Team	DV 73.90	64.90
Betrayal at Krondor	DV 74.90	
Body Blows	DA 55.90	47.90
Burntime	DV 79.90	67.90
Day of Tentacle	DV 87.90	
Der Patrizier	DV 81.90	67.90
Eishockey Manager	DV 79.90	69.90
Flashback	DV 66.90	59.90
Gateway 2	DV 72.90	
Goal (Kick off 3)	DA 86.90	52.90
Gunship 2000	DV 79.90	63.90
Hannibal	DV 79.90	64.90
Indiana Jones IV	DV 86.90	77.90
Ishar II	DV 72.90	51.90
James Pond 2	DA 62.90	49.90
Jonathan	DV 78.90	76.90
Legend of Kyrandia	DV 66.90	59.90
Lemmings II	DV 79.90	59.90
Lost Vikings	DV 82.90	69.90
Might + Magic 5	DV 86.90	
Morph	DA 42.90	49.90
One Step Beyond	DA 64.90	40.90
Pinball Dreams	DA 66.90	49.90
Pinball 8 Ball Deluxe	DA 66.90	
Prince of Persia 2	DA 57.90	48.90
Sensible Soccer 92/93	DV 90.90	81.90
Sim Life	DA 77.90	69.90
Space Legends	DV 69.90	
Space Quest V	DA 86.90	
Strike Commander	DA 41.90	
Speech Pack	DA 66.90	
Stronghold	DV 81.90	48.90
Superfrog	DV 62.90	60.90
Syndicate	DA 75.90	
Take a Break Pinball	DA 75.90	
Tornado	DA 76.90	
Ultima Underworld II	DA 43.90	
Ultima 7/Teil II	DA 55.90	
- Silver Seed	DA 77.90	69.90
Walker	DA 65.90	
War in the Gulf	DA 58.90	55.90
Wing Com. Academy	DA 87.90	
Worlds of Legend	DA 45.90	
X-Wing	DV 69.90	55.90
- Mission Diks		
Yo! Joel		
Soundblaster 16 ASP		429.-
CD 16 Edutainment Kit		1190.-
Soundblaster 2.0		159.-
Audio Blaster PRO 4.0		289.-
Audio Blaster 2.5		169.-
Wave Blaster		389.-
GRAVIS Pro		79.-
CD-ROM, intern, Philips		395.-
Vorausgabe Stammkunden 4.90; Nachnahme		7.90
Ausland, Erstlieferung nur Vorausgabe		12.50

Ein Mensch wie Du und ich

Klar. Gegen Ausländer haben wir nichts. Im allgemeinen. Wie aber sieht es im Alltag aus? Machen wir da nicht

vorschnell Fremde zu Feinden? Weil jemand anders aussieht,

anders denkt, anders lebt.

Die Zeit ist reif für mehr Toleranz. Nur reden allein reicht nicht. Wenn Sie Information oder Unterstützung brauchen, weil Sie handeln möchten, schreiben Sie uns:

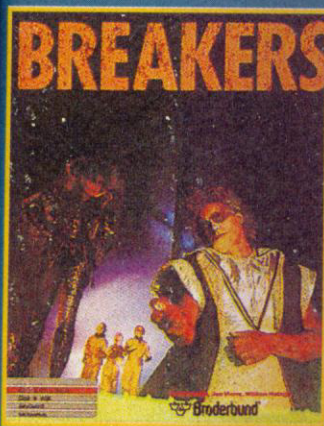
Friedrich-Naumann-Stiftung,
„Toleranz“, Königswinterer Straße 409,
53637 Königswinter.

Eine Fremde in Deutschland. Eine von 6,2 Millionen Ausländern, die bei uns leben.

nicht.

Toleranz zeigt sich im Handeln

EINE INITIATIVE DER FRIEDRICH-NAUMANN-STIFTUNG



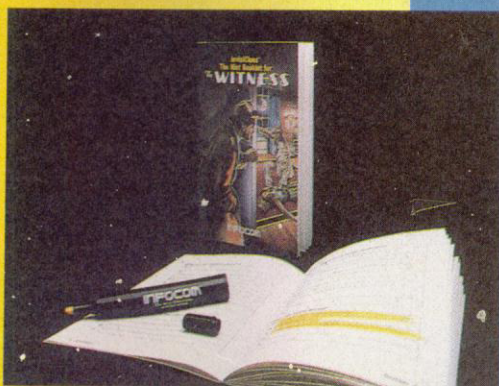
Text-Adventure-Konkurrenz von Broderbund: *Breakers*

traditionellen Text-Adventures zwar noch zufriedenstellend, aber die steigende Qualität der konkurrierenden Grafik-Adventures ließ die Zukunftsaussichten nicht allzu rosig erscheinen. Also wurde Infocom von Activision nach und nach demontiert – das Infocom-Hauptquartier in Massachusetts wurde geschlossen und die Entwicklungsabteilung an die kalifornische Westküste zu Activision verlegt. Die meisten Infocom-Autoren und -Mitarbeiter ersparten sich allerdings den ungewollten Umzug. Das war das vorzeitige Ende von Infocom als eigenständige Firma.

Lös' mich – InvisiClues

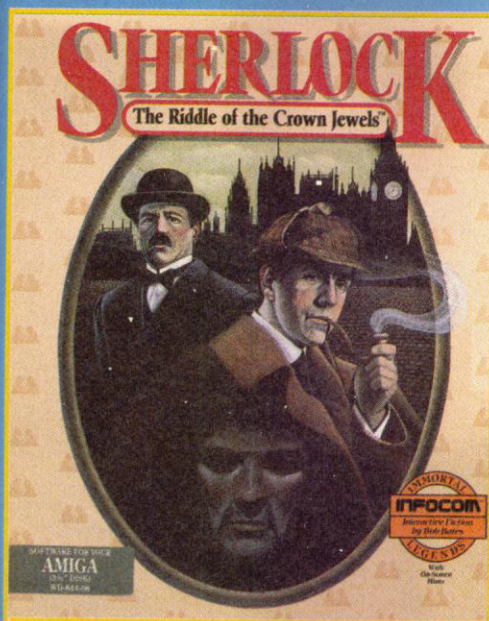
Auch wenn die Rätsel in Infocom-Adventures fast durchgehend logisch sind, irgendwann ist jeder am Ende seiner Weisheit angelangt – für diesen Fall und für 15 Dollar bot Infocom für jedes Adventure die InvisiClues-Lösungsbücher an. Die Antworten auf die prophylaktischen Fragen wurden allerdings nur durch einen beigegefügt Stift sichtbar. So wurde verhindert, daß man mehr erfuhr, als man eigentlich wissen wollte. Außerdem gab es in den InvisiClues irre-

leitende Phantom-Fragen und -Antworten, Schummeler hatten schwer zu knacken.



Der Stift der Weisen: Infocoms Hilfestellung

Später starben die InvisiClues in Buchform aus.



Fortsetzung folgt

Im zweiten Teil unseres Infocom-Reports blicken wir nicht nur zurück, sondern auch in die Gegenwart und in die Zukunft: Wir untersuchen, was die Infocom-Storyteller, wie zum Beispiel Sherlock-Autor Bob Bates, heute treiben. js

Damit bist Du unschlagbar!

PC Games Disc & Mag 10/93 DM 7,-

Offiziell und exklusiv:
Privateer
Der Wing Commander-Nachfolger

und...
Shadow Caster
Lands Of Lore
NHL Hockey
Pinball Dreams
B-Ball-Deluxe

GROSSER CD-ROM-TEIL
Marktübersicht
CD-ROM-Laufwerke
Multimedia-Special
OVERDISK
THE LOST VIKINGS
komplette Level des starken Denkspiels
640K • Testatur • VGA

PC Games - das heißt mehr als 25 ausführliche Spielebesprechungen in jeder Ausgabe, brandheiße Neuvorstellungen, Marktübersichten, Hilfen und Tipps für Einsteiger und Profis. Außerdem mit ausführlichem CD-ROM- und Multi-Media-Teil. Nicht zu vergessen: die Interviews, den Entwicklungsstagebücher, den Profiworkshop, den großen Tips- & Tricks-Teil, das Neuste auf dem PD- und Sharewaremarkt und jeden Monat die Coverdisk mit Demoversionen aktueller Games.

für konkurrenzlose
DM 7,-

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon, ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUDEC VERLAG**, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von **10 BASKET-BALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: **30. November 1993**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

PG PP11



Tüchtig: Thalions
Ambermoon im Test



Hettig: In Die Siedler
kommen Taktiker
zum Zug

**POWER
PLAY**

12

erscheint am
12. November 1993

Die **POWER PLAY**-Crew im Streß. Für das nächste Heft haben sich unsere Tester wieder voll verausgabt: Christian liegt mit den **Siedlern** im Clinch, Michael schlurft durch die tiefen Gänge der **Ambermoon**-Labyrinth, Knut hilft seinen **Sim City 2000**-Schützlingen auf die Sprünge, Sönke mag's monströs und erledigt in **Shadow Caster** eine Menge Monster. Derweil die Kollegen mit dem Testen neuer Spiele beschäftigt sind, zischt Volker durchs Weltall. Von dort, wo noch nie ein Mensch gewesen ist, bringt Volker jede Menge Infos zur aktuellen Sf-Soap-Opera **Deep Space 9** mit.

Zusätzlich gibt's in der nächsten **POWER PLAY** einen ganzen Berg Neuheiten-News, Tip & Tricks und wichtige Szene-Infos. Wir berichten über den zweiten Teil zum DSA-Rollenspiel **Das schwarze Auge**, konnten SSI endlich ein **Dark Sun**-Testmuster entreißen und werfen einen Blick auf die neue Edel-Version zum High-Tech-Heli **Comanche**.

SoundWave32



Die SOUND- REVOLUTION

für Ihren PC

Endlich ist sie da! Orchid SoundWave32, die erste Soundkarte mit Wave Table und Digitalem Signalprozessor (DSP) weckt Ihre Sinne wie keine andere Karte, insbesondere keine der herkömmlichen 8-Bit oder 16-Bit Karten mit der antiquierten FM-Technik.

SoundWave32 – das ist, als ob Sie vier und mehr Karten in einer haben: Sound-Blaster/AdLib, Windows Sound System, Roland MT-32 Synthesizer, General MIDI und außerdem ein MPU-401 MIDI Interface.

Die SoundWave32 bringt eine neue Dimension der Realität in Ihre Spiele und eindrucksvolle Durchschlagskraft für Ihre Präsentation, denn die SoundWave32 unterstützt im Kombi-Mode verschiedene Sound Standards gleichzeitig.

Die SoundWave32 erhalten Sie komplett mit Lautsprechern, Mikrophon, Hi-Fi Kabel und drei Software-Paketen (Sound Impression, Action!, Wired for Sound). Wenn Sie alles Zubehör schon haben, können Sie mit der SoundWave32 SE einiges sparen. Für alles ist natürlich Orchids Double-Speed CD-ROM Laufwerk CDS-3110 die richtige Ergänzung.

20 MIPS Prozessorleistung und 8 MBits Musik und Effekte warten im Wave Table darauf, den Sound Ihres PC zu revolutionieren.

Worauf warten Sie?



nur DM 549,-

4 Jahre
Garantie

SYSTEMS '93
Halle 21, Stand F 04

VON

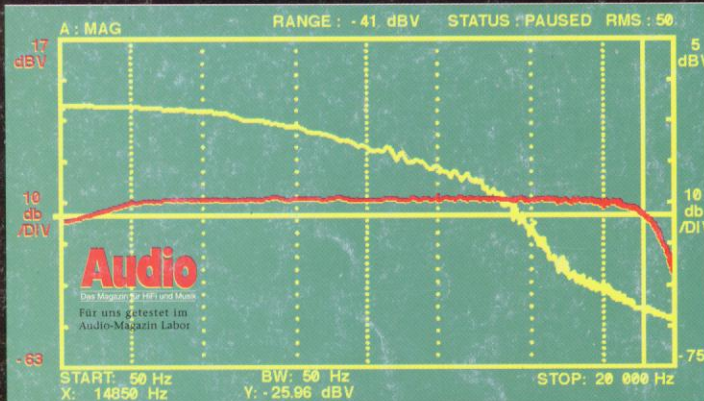
ORCHID



Multimedia für Heute und Morgen

HiFi-Stereo-Sound

NEU:
CD SOUND DIMENSION
STEREO F/X inkl. CD-ROM-Laufwerk
DM 799,-*



- ATI STEREO-F/X: 44 kHz Sampling: Linearer HiFi-Frequenzverlauf
- Herkömmliche Soundkarte: 13 kHz Sampling: fehlende Höhen, überhöhte Bässe



Windows CD - Player: Optional als Zubehör erhältlich.
Kostenlose Demoversion über ATI MailBox.

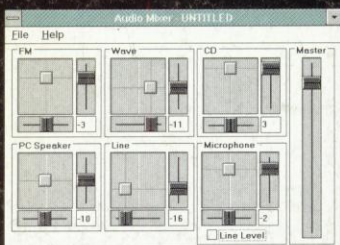
zum Mono-Preis



WinDAT Digital Audio Transport



CD SOUND DIMENSION inkl. 2 CDs



6 Kanal Stereo-Sound Mixer

STEREO-F/X

Digitaler Stereo-Sound in HiFi-Qualität. Außerdem im Lieferumfang: WinDAT und DOS-DAT: Digital Audio Transport-Software für Aufnahme, Wiedergabe und Editieren.

Und mit dem Stereo-Effekt-Generator klingen selbst Mono-Games im räumlichen Quasi-Stereo-Sound.

- 2 x 4 Watt Stereo-Ausgang
- MIDI kompatibel (Box optional)
- Treiber für Windows und DOS
- 44 kHz Mono, 22 kHz Stereo ADC
- Eingang für Micro und CD-Player
- 11 Voice FM-Synthesizer
- Joystick-Port, Dual Speed
- Schalterlose Installation per Software
- AdLib + Sound Blaster kompatibel
- 5 Jahre Garantie
- DM 199,-*

CD SOUND DIMENSION

Das neue Multimedia Upgrade Kit von ATI besteht aus der STEREO F/X-CD Soundkarte mit integriertem CD-ROM-Anschluß, internem Multi-Session fähigen CD-ROM-Laufwerk inklusive Kabel und Installations-Software.

Ideal für Multimedia, Business, Game und Schulung.

wie STEREO-F/X, zusätzlich

- Multi-Session CD-ROM Laufwerk
- Kodak Photo CD-kompatibel
- Quiet CD Rauschfilter
- 6 Kanal Stereo Sound Mixer
- 20 Voice OPL3 FM Chip
- 4 Operator Stereo Synthesizer
- Windows MPC kompatibel
- Bass Booster / 48 dB Dynamic Range
- Hardware Audio Decompression
- inkl. 2 CDs mit 2500 Programmen
- DM 799,-*



DM 199,-
* unverb. Preisempfehlung



ATI Technologies GmbH
Am Hochacker 2
85630 Grasbrunn
Mailbox-BBS: 089/46 09 07 - 66